Game Republic

THE MULTIFORMAT games magazine

SPECIALE
LA RIVOLUZIONE APPLE
COME UNA MELA POTREBBE ESILIARE DALL'EDEN LA VECCHIA INDUSTRIA DEL VIDEOGIOCO

IL PIÙ ATTESO
GRAND THEFT AUTO V
ECCO PERCHÉ GIÀ ORA NON HA RIVALI

ANTEPRIMA
HAWKEN
E ADESSO FACCIAMO SUL SERIO

DmC Devil May Cry™

LONTANO DAL GIAPPONE
DANTE RISORGE: ERESIA O REALTÀ?

E INOLTRE...
Halo 4, Black Ops II, Hitman Absolution, Ni No Kuni, SimCity
Professor Layton vs Ace Attorney, Medal of Honor: Warfighter, Forza Horizon
Assassin's Creed III: Liberation, F1 Race Stars, LittleBigPlanet Karting
E MOLTI ALTRI ANCORA

play media company
€ 5,00
Dicembre 2012 :: Mensile
9 771129 045005 20145
Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI

500 GB

NUOVA PLAYSTATION 3 ULTRASLIM

DIVERTIMENTO SU MISURA

SONY
make.believe

Aspettando Gordon

Giocando Halo 4, ho provato una strana sensazione. Il titolo di 343 Industries, come ho scritto nella recensione presente su queste pagine, è un piccolo capolavoro, che però mi ha scatenato una serie di considerazioni circa il genere tutt'ora più popolare, almeno qui in Occidente: il first person shooter (FPS), cioè lo sparatutto 3D in prima persona. Il genere nacque grazie al genio di John Carmack e John Romero, la coppia d'oro di id Software. Prima con Wolfenstein 3D e poi con Doom, lo studio texano diede vita a un nuovo genere di videogiochi, tutto incentrato sulla combinazione della visuale in soggettiva e del gameplay basato su frenetici combattimenti. Da lì in avanti, fu una vera e propria corsa agli armamenti: ci fu chi copiò, chi fallì e chi innovò. Tra Quake, Duke e Sam, il genere marciava inarrestabile. Col tempo, però, iniziammo a percepirne i limiti. L'eccitazione permaneva, ma... dannazione, possibile che ci si cominciasse ad annoiare?!? Possibile, già.
Fu allora, nel 1998, che arrivò Half-Life. Un piede di porco, un paio di occhiali, la lettera greca lambda. Gordon Freeman, il più improbabile degli eroi, si rivelò l'agente del caos destinato a scardinare ogni cosa, avviando una rivoluzione copernicana. Si potevano infrangere le regole, rendere la soggettiva una modalità espressiva totale. Half-Life era un'esperienza mai vissuta, qualcosa di unico e sconvolgente, che metteva in crisi ogni nostra precedente certezza, invertendo l'alfa e l'omega. Nulla era più come prima. Tremanti e pallidi, testimoniavamo l'alba di una nuova era per i videogiochi. Da quel momento, l'ascesa continuò, e anche gli FPS fedeli al genere beneficiarono di quelle innovazioni stilistiche e contenutistiche. Decine, forse centinaia di titoli. Ne volevamo sempre di più, ricordate? Halo 4 è un nuovo vertice, probabilmente. Contemplando la vallata dalla vetta, però, un brivido mi ha attraversato la schiena. Oggi come ieri, sento l'aria del '98. Una quiete prima della necessaria tempesta per un genere che, con questi strumenti, pare aver detto tutto. Oggi, forse, siamo in un nuovo 1997. Forse siamo al punto in cui il prossimo anno dovrà donarci un altro miracolo, l'avvento di un grande sterminatore di cliché. Allora mi chiedo: che sia lui, ancora lui? Un Half-Life 3 per cambiare le regole, per scrivere un nuovo esaltante futuro. Gordon, sei ancora tu?
Ti prego, batti un colpo.

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
145 | Dicembre 2012

ANTEPRIME

50
Hawken

RECENSIONI

44
DmC: Devil May Cry

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

CURIOUS PETE

Molyneux: Il mistero del Cubo

→ Con Curiosity: What's inside The Cube, il primo gioco di Molyneux dopo Microsoft, il leggendario designer chiede ai giocatori di unirsi e rimuovere sessanta miliardi di piccoli cubi per raggiungere il centro, che contiene un misterioso premio.
In parte sfida, in parte esperimento sociale, il cubo si romperà rapidamente solo se i giocatori spenderanno denaro vero (credeteci o meno, oltre 50.000 euro) per velocizzare il processo con i power-up. Cosa c'è nel cubo e quanto lontano saranno disposti a spingersi i giocatori per scoprirlo? Molynaux parla dell'esperimento...

Cosa c'è dentro il cubo?
È interessante anche solo il fatto che voi poniate questa domanda, perché come sapete non darò mai la risposta. Ci sono circa sessanta miliardi di minuscoli cubi, ognuno dei quali deve essere fatto a pezzi dalle persone. Si possono comprare power-up ma essenzialmente c'è molto lavoro da fare, qualsiasi cosa ci sia nel centro comunque non può essere una delusione. Deve essere qualcosa di unico, originale, che cambia la vita e il suo senso. Ed è tutte queste cose insieme.

È stato difficile decidere cosa mettere al centro?
È stata una decisione molto semplice invece. Sono stato ispirato da un'esperienza personale. Ho un figlio di nove anni e stavo cercando di convincerlo a fare qualcosa e a motivarlo. Ho capito che il modo migliore per farlo era dargli questo cubo nero con

> “Deve essere qualcosa di unico, originale che cambia la vita e che abbia senso. Ed è tutto questo”
> Peter Molyneux, 22Cans

Contenuti

Le storie top di questo mese...

■ Molineux ha dato qualche indizio su cosa potrebbe esserci nel cubo ma sicuramente non il prossimo Fable.

una combinazione sul davanti e dirgli "Dentro c'è qualcosa che apprezzerai molto". Questo succedeva un anno fa e allora non avevo ancora deciso cosa ci sarebbe stato all'interno della scatola, così quando mio figlio è riuscito finalmente ad aprirlo e ha trovato una cosa veramente scadente, è rimasto molto deluso.
Così ho capito per esperienza diretta il senso di delusione. In una certa misura ho sempre pensato che se ci fosse stato un mistero o un premio, quale sarebbe stato un premio significativo?
In un certo senso ci ho pensato per molto tempo.

Quanto tempo pensi impiegherà la gente per arrivare al centro?
Beh, se la gente colpisce solo una volta e non è in grado di potenziare i propri colpi o di fare una catena, questo significa intorno al mondo dovranno premere sessanta miliardi di volte, davvero un tempo lunghissimo. Ma siccome si può incrementare la pressione, questo significa che ogni colpo può portare via centinaia se non migliaia di cubi. Possono volerci alcuni giorni, come alcuni mesi.

Siamo rimasti sorpresi da Noby Noby Boy e da come lo sforzo di collaborazione della gente nel gioco li ha aiutati a raggiungere pianeti come Giove...
È per questo che quando stavamo considerando le dimensioni del cubo all'inizio abbiamo pensato " un miliardo è veramente tanto" ma poi abbiamo pensato "in fondo non è così tanto". Se viene scaricato centomila volte e ogni giocatore preme i piccoli cubi altrettante centomila volte al giorno, non hai bisogno di un calcolatore per capirlo, ma il processo diventa abbastanza veloce. È un'esperienza straordinaria.
Potete lasciare il cubo acceso e guardare il mondo intero decomporlo e vederlo dissolversi se c'è abbastanza gente a farlo. Ci sono anche molti piccoli trucchi, come, per esempio, se un vostro amico incomincia a premere sul cubo, voi ricevete una ricarica di monete gratis. Non dovete aver fatto niente. Noi semplicemente sappiamo che un vostro amico di Facebook è sul cubo, così diventa molto democratico.

Quale il passo successivo una volta che il centro del cubo è stato raggiunto? Ricominci daccapo? L'esperimento è finito?
Beh dipende da quello che la comunità vuole fare. Al momento ci sono molte persone che ritengono che chi riesca a scoprire cosa c'è al centro al cubo possa metterci dentro qualcos'altro e poi ricominciare daccapo il gioco. Bisogna aspettare e vedere cosa succede e in un certo senso lo sviluppo avviene così. Così voi, mentre giocate, state sviluppando una parte del gioco.

Quanto è diventato difficile, al giorno d'oggi, creare qualcosa di originale e unico nell'industria dei videogiochi?
A volte la cosa più orribile per uno che dovrebbe trovare un'idea nuova è proprio trovare un'idea nuova! Per me è molto difficile dire "devo trovare una nuova idea nelle prossime dodici ore". Molto spesso un'idea ti viene in mente mentre stai facendo le cose più bizzarre. Penso che per innovare la prima cosa da fare sia prendere quell'idea e chiedersi: "Perché questa cosa dovrebbe essere bella da fare?".
Per esempio, con l'idea del cubo il fatto è che io amo il mistero. L'ispirazione mi è venuta da un discorso di JJ Abrams al TED. Questo mi spinge a fare cose potenti e a pensare: come le faccio? Urlando, colpendo, dando pugni o qualsiasi altra cosa, poi gradualmente ritorni su questa idea prima di avere il coraggio di dirlo ad alta voce a qualcuno, fino a che non hai superato la parte più difficile. Chiunque può dire: allora facciamo un gioco sul parlare in pubblico, ma questo non significa assolutamente niente. È l'implementazione dell'idea che è cruciale.

LA SCATOLA DELLE MERAVIGLIE

Con Curiosity ora disponibile, il contenuto potrebbe riversarsi su di noi in qualunque momento. Cosa c'è dentro? Molyneux ha detto che cambierà la vita, quindi ecco alcune delle nostre migliori idee.

- Un lavoro a 22Cans.
- Tutti i soldi spesi cercando di aprire il cubo.
- Un motoscafo di lusso.
- Una lezione sulla delusione.
- Milo & Kate.

■ Curiosity fa parte di una serie di 22 esperimenti di Molineux che porteranno all'annuncio di un vero e proprio gioco in futuro.

(MAKING OF: NEW SUPER MARIO BROS 2)

La nuova squadra di Super Mario

Il team NSMB2 ha lavorato insieme al team di Super Mario 3D Land che suggerì l'inaspettata profondità di campo che accentua il primo piano rispetto agli dettagli.

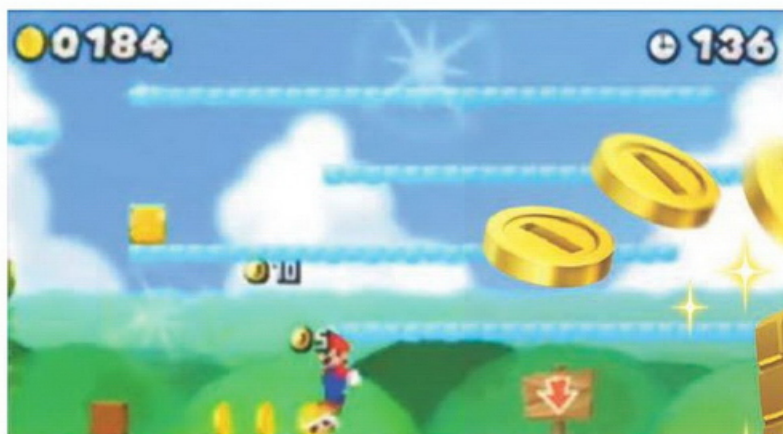
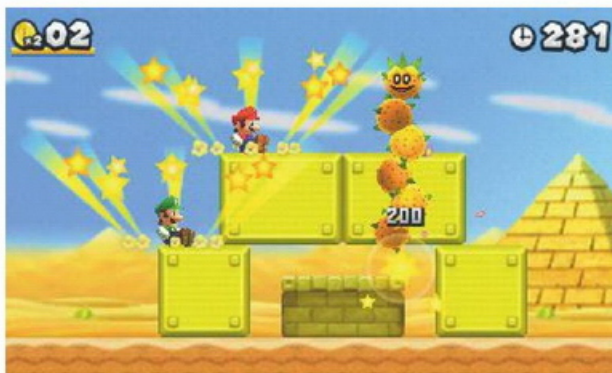
→ Con due giochi di Mario da sviluppare nel medesimo tempo, Nintendo era sotto pressione durante la creazione del New Super Mario Bros 2. Per questo si è rivolta alla sua scuola interna per ottenere aiuto. Yusuke Amano alunno della Maria Cram School spiega cosa porteranno di nuovo i giovani studenti al lavoro sul progetto e in che modo questo continuerà ad evolversi

C'era un tempo in cui Nintendo faceva un nuovo videogioco di Mario ogni tre o quattro anni, adesso i tempi sono cambiati. Con i tascabili in grado di sostenere la qualità delle console e la serie Mario divisa nella versione 2D e 3D, Nintendo oggi deve creare molte più versioni del videogioco di Mario che nel passato. Quest'anno si è trovata a doverne fare due nel medesimo tempo, con New Super Mario Bros 2 sul 3DS e il prossimo lancio del New Super Mario Bros U per Wii. "Siamo in un momento molto impegnativo dovendo sviluppare allo stesso tempo due giochi di Mario utilizzando per ogni titolo le specifiche caratteristiche del Nintendo 3DS e del Wii", dice Yasuke Amano, in carica presso Nintendo per lo sviluppo di entrambi i giochi. Come ha affrontato Amano questa sfida? È tornato a scuola. Nello specifico è ritornato alla Mario Cram School che ha già frequentato nel periodo in cui stava sviluppando Star Fox 64 3D. Poco si sa della misteriosa Mario Cram School fuori da casa Nintendo, sappiamo che è stata fondata dal director di Super Mario World Takashi Tezuka, per far sì che i veterani dello staff di Mario Bros potessero passare ai nuovi venuti gli aspetti fondamentali nella creazione del gioco. Mentre stava lavorando su New Super Mario Bros Wii, Amano ha avuto la possibilità di giocare ad alcuni livelli del gioco creati dalla Cram School ed è rimasto impressionato dalle nuove idee che gli sviluppatori hanno aggiunto. Sebbene non fosse mai successo prima a Nintendo, per Armano ha senso che la stessa Cram School possa creare un nuovo gioco di Mario e, mentre lo fa, risolvere due problemi allo stesso tempo, liberando nuove risorse per creare i giochi di Mario per la versione 3D e la versione Wii e introducendo nuove idee che distinguano l'una dall'altra.

> "Ci siamo creati una sfida da soli dovendo creare due titoli di Mario contemporaneamente"
>
> Yusuke Amano, Nintendo

New Super Mario Bros U è stato sviluppato in concomitanza con NSMB2 ma con uno stile tutto suo. Si dice che alcuni laureati della Cram School abbiano lavorato anche a questo titolo quindi aspettatevi idee nuove.

Mettere nelle mani di studenti un titolo chiave come Mario può sembrare rischioso, ma Amano sostiene che Nintendo ha raggiunto un perfetto equilibrio tra la nuova e la vecchia guardia. Quando gli chiediamo quanto forte sarebbe stato il coinvolgimento di Miyamoto nel progetto, ci dice "In verità l'intero team ha la responsabilità di proteggere il marchio Mario, finché ognuno di noi realmente tiene al progetto, giungeremo sempre a una soluzione su cui tutti saranno d'accordo. Poiché Myamoto-san conosce meglio di chiunque altro il mondo di Mario Bros, ci aiuta controllando che non si finisca col lavorare su qualcosa che noi riteniamo sia divertente senza prendere in considerazione cosa possano provare i giocatori. Questo non avviene però in modo formale, ma piuttosto è come se un membro del team ci aiutasse con i problemi che possono presentarsi e che ci suggerisse soluzioni".

La più grande novità in New Super Mario Bros 2 si focalizza sulla raccolta di monete. Un'idea diffusa che è stata

portata all'estremo con potenziamenti che trasformano Mario e tutti i nemici in oro e spingono i giocatori a cooperare per raccogliere più monete possibile. Nel momento in cui vi stiamo scrivendo il conteggio ammonta a oltre 50 miliardi di monete. " Quando stavamo concependo il nuovo design del gioco, pensavamo a quali caratteristiche avrebbero potuto spingere le motivazioni degli utenti oltre alla necessità di salvare la donna che ami", dice Amano."E abbiamo deciso che raccogliere monete fosse la soluzione migliore. Sin dal primo titolo di Mario le monete erano considerate come un elemento simbolico per aiutare gli utenti a capire il gioco, piuttosto che come oggetti da raccogliere. Tuttavia per New Super Mario Bros 2, abbiamo notevolmente aumentato l'importanza di queste monete" Sicuramente questo cambiamento ha avuto come maggiore ripercussione l'introduzione della modalità Coin Rush nel New Super Mario Bros 2, che incoraggia i giocatori ad imparare e padroneggiare le abilità Ninja di Mario nella raccolta di grandi quantità di monete. È una fantastica modalità pick up and play che ha davvero esteso la vita del New Super Mario oltre la modalità principale e si adatta ai giochi da cinque minuti tipici dell'iPhone. Comunque Amano sostiene che l'ascesa dei giochi da cellulare non ha avuto alcuna influenza sullo sviluppo di Mario. " Io penso che questa modalità aggiunga maggiore tensione e giocabilità per il fatto di avere una sola vita e di dover raccogliere monete. Quindi non abbiamo realmente sviluppato questa modalità considerando il mercato dei cellulari o le recenti preferenze degli utenti. Abbiamo semplicemente cercato di creare un gioco che possa essere accessibile a un grande numero di utenti, che possa essere giocato in ogni momento e a cui gli utenti possano continuare a tornare per molto tempo. È interessante, infatti, che Coin Rush possa essere visto come un effetto collaterale di un altro cambiamento nel business della distribuzione digitale. New Super Mario Bros 2 è il primo gioco Nintendo a poter essere interamente scaricabile, e così i disegnatori hanno creato Coin Rush, consapevoli del fatto che i giocatori che sceglieranno di comprare la versione digitale, vorranno sempre avere il gioco carico sul 3DS e una valida ragione per ritornarci a giocare. Aprendo nuove strade nella distribuzione digitale mentre fanno scorrere nuova linfa nei loro team, gli esperimenti di Nintendo stanno cambiando il modo in cui i giochi sono concepiti e questi cambiamenti sono destinati a continuare. Se sta rivolgendo la sua attenzione verso la nuova frontiera digitale, i DLC a pagamento, allo stesso tempo Nintendo sta guardando ai suoi giocatori come potenziale guida nella creazione dei livelli di gioco. Secondo una recente intervista, questi ultimi appariranno più tardi, solo quando i team avranno valutato la reazione al gioco principale. Dunque il lavoro comincerà modellando le proprie scelte sui gusti del pubblico in maniera che la gente sia più contenta di spendere i soldi per questi giochi. "Anche se troviamo alcune soluzioni divertenti, se il pubblico non la vede allo stesso modo, questo significa che esse non saranno accettate nel modo in cui erano state pensate al principio", dice Amano. Nonostante sia laureato alla Cram School, è ovviamente contento di continuare ad apprendere.

La modalità co-op a due non è al livello di NSMB Wii ma è la prima volta che viene fatta una co-op in un titolo di Mario portatile grazie alla potenza del 3DS, secondo Amano.

GR LIBRARY

Silent Hill 2
La nebbia e le tenebre

AUTORE: Sonia Sufflico
EDITORE: UniversItalia
PAGINE: 100
PREZZO: € 12,00

Il volume è un viaggio alla scoperta dei tanti tesori celati in un videogioco, in questo specifico caso Silent Hill 2. Attraverso molteplici analisi, volte a osservare il contenuto del videogioco da quanti più punti di vista possibile, si giunge a conoscere le molte, diverse implicazioni culturali che permettono all'esperienza videoludica di entrare in contatto con l'applicazione di elementi che non riguardano esclusivamente la grafica e la realizzazione tecnica, ma anche l'inserimento di figure che si riallacciano per ruolo e significato ad analoghi archetipi, da ricercarsi negli studi antropologici, nel folklore, nel mito e nel rito. La nostra Sonia Sufflico afferma ancora una volta il videogioco come vettore dell'emozione e del sentimento umano.

I figli di Baal
La guida rossa

AUTORE: Francesca Costantino
EDITORE: Armando Curcio Editore
PAGINE: 512
PREZZO: €16,90

I figli di Baal, romanzo urban fantasy di Francesca Costantino, è un titolo che i lettori di GR dovrebbero segnare sulle proprie liste della spesa, vista la chiara ispirazione a classici del videogame fantasy come Diablo e Baldur's Gate, oltre che all'intramontabile Dungeons & Dragons. La guida rossa inaugura una trilogia in cui passato e presente si fondono, con tre protagonisti (Jason, Sean e Victoria, rispettivamente negromante, guerriero-bardo e maga nera) condannati a cercarsi nello spazio e nel tempo per ricongiungersi e riformare un'unica entità: Baal, membro della Stirpe divina atlantidea. Magia, amore, rock, esoterismo e un'interessante chiave morale (che vi invitiamo a scoprire) sono gli ingredienti del riuscito mix. Trovate un'intervista all'autrice sul nostro sito, www.gamerepublic.it.

Gli inseguimenti della polizia sono identici, ma le analogie tra Hot Pursuit e Most Wanted finiscono qui.

(A TUTTE LE AUTO)

Most Wanted

→ Perché EA ha scelto Criterion per prendere il timone di Need for Speed

Negli anni passati, Need for Speed ha costituito un esperimento per molti sviluppatori.
La visione di EA sembrava orientata alla creazione di numerose branche del franchising che potessero celebrare il successo individuale nel nome della stesso gruppo. Questo sogno adesso è morto. Lontani dal considerarlo un motivo di disappunto, Electronic Arts ha scelto quindi Criterion per ciò che sa fare meglio. A essa viene affidato lo sviluppo dell'intera serie di NFS da adesso in poi.
"Siamo davvero eccitati ad avere con noi un marchio così importante", ha dichiarato recentemente Mark Webster, Executive producer della EA. "Molti di noi sono cresciuti con questa serie e, come ho detto quando stavamo progettando Hot Pursuit, ricordo che guardavo la versione originale nel 1990 quando mi sono unito alla EA. Era un momento davvero entusiasmante. Era una straordinaria premessa".
C'è qualche dubbio sul fatto che Hot Pursuit rimanga un successo se si guarda al canone stabilito da Need for Speed; altri titoli, come Shift e i suoi successori, hanno offerto un'accattivante, se non vincente, rappresentazione di quello che la serie fu. Ma Criterion è la scelta più ovvia per riportare il marchio al posto che gli spetta: cioè quello di leader nei giochi di guida. In qualche modo, è sorprendente come lo sviluppatore fosse così eccitato nell'accettare tale compito quanto EA di consegnarglielo.
Craig Sallivan, sviluppatore creativo della Criterion, spiega: "Sono stato un fan di NFS sin da quando è uscita la sua versione originale e lavoro con molte altre persone che la pensano allo stesso modo. Avremmo sempre voluto sviluppare un gioco come NFS. Lavoro in Criterion da quindici anni e, mentre stavamo sviluppando Burnout, pensavamo che sarebbe stato bello lavorare anche su NFS. Quindi ci siamo detti: "Perché non provarci? Ed EA ha detto che si poteva fare".

Adesso, questa possibilità si è concretizzata e NFS si colloca accanto a Burnout come uno dei giochi più importanti di Criterion, e, proprio per questo, c'è molto più personale ad essere incluso nel prossimo Most Wanted di quanto, senza dubbio, si potesse immaginare. Con un piano a lungo termine in corso e milioni di fan che hanno una certa aspettativa quando si tratta della serie di Need for Speed, il lavoro dello sviluppatore britannico non è così facile come tentare di innovare o lucidare una vecchia storia.

"La cosa buona per NFS è che sarà un gioco innovativo e attuale e al tempo stesso qualcosa che rifletta il nostro tempo", dice Sullivan. "Stiamo ovviamente facendo un gioco che rifletta il marchio Criterion ma anche ciò che pensiamo dovrebbe essere Need for Speed. E il gioco può essere molte cose. Io penso che quando archivi qualcosa per troppo tempo, necessariamente comincia col ristagnare, e la gente si annoia. Quello che abbiamo pensato è che NFS non debba essere quello che è stato prima né tanto meno quello che potrebbe essere in futuro. Deve essere semplicemente un gioco bello e divertente. Deve poter essere giocato con gli amici, su internet, ma al tempo stesso mantenersi divertente quando sei offline". Vista la recente scomparsa dalle scene di Burnout (l'ultimo avvistato è Burnout Crash...) sembra che NFS possa essere il modo in cui la EA tenti di colmare questo vuoto.
Criterion, comunque, vuole evitare una tale posizione, non solo non alludendo inavvertitamente al futuro della loro stessa creazione, ma anche evitando di parlare di quanta libertà sia stata data agli sviluppatori riguardo alla direzione del progetto. "Penso che sia un cambiamento naturale", dice Sullivan: "Ci sono cose che abbiamo fatto con Burnout che probabilmente non avremmo fatto per NFS. Allo stesso modo ci sono cose in NFS che non appartengono a Burnout. Sono due cose completamente separate e l'unico elemento comune è il fatto che Criterion si occupi di entrambi i giochi. Noi non abbiamo alcuna intenzione di fondere le due cose. Ad un certo punto faremo un nuovo Burnout e la gente ci chiederà se ci saranno alcune delle caratteristiche di NFS nel gioco. E per forza di cose sarà così, perché saranno le stesse persone a fare il gioco! Alex Ward fa sempre una battuta: "Anche se facessimo un gioco sulla gelatina (qualsiasi cosa possa esso significare) avrà Autolog al suo interno. Avrebbe probabilmente persino una versione di Easy Drive ma verrebbe chiamato Easy Jelly o qualcosa del genere. I film di Tarantino sono diversi tra loro tuttavia in qualche modo c'è sempre qualcosa che li accomuna. E questa non è una brutta cosa. È garanzia di qualità e di stile. Quindi sì, Need for Speed e Burnout saranno simili perché siamo noi a farli".

Figli adottivi

➔ 5 serie passate a un diverso sviluppatore

Deus Ex

Dopo i primi due capitoli lasciati nelle sapienti mani di Ion Storm, Eidos Montreal ha ricevuto il difficile compito di resuscitare un marchio sostenuto da una fan base leale e assai speranzosa. Senza lasciarsi impaurire, Eidos Montreal ha partorito un titolo non solo capace di reggere il peso del nome che porta, ma che ha addirittura superato le enormi aspettative.

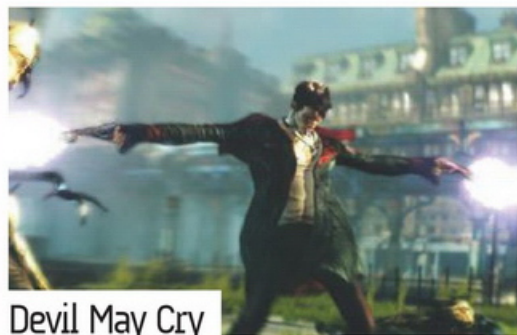
Castlevania

Abbiamo qualche dubbio sul fatto che Konami possa tornare a sfornare episodi di Castlevania, visto che con il developer spagnolo Mercury Steam ha trovato una vera miniera d'oro. Lords of Shadow è l'unica iterazione di Castlevania a funzionare in un mondo 3D, e ci aspettiamo davvero molto dal seguito di prossima uscita.

Max Payne

Due giochi sviluppato da Remedy e uno dall'unica e inimitabile Rockstar. Nonostante la chiara ispirazione alle origini della serie, la cosa più interessante di Max Payne 3 è stato il valore aggiunto da Rockstar alla formula classica, che ha reso il gioco più rifinito e, per certi versi, più divertente dei due predecessori.

Halo

Non ci sono molte IP che possono dirsi influenti come quella di Halo, da qui l'incredibile mole di lavoro di cui si è fatta carico 343 Industries per il suo primo capitolo. Bungie ha reso la serie un brand multimilionario, ma Microsoft e 343 sono riuscite a rimanere sugli stessi canoni di epicità settati dal vecchio sviluppatore. La recensione a pagina 62.

Devil May Cry

Ecco il nome che ci viene in mente se pensiamo alla serie che, più di ogni altra, ha scatenato il tumulto tra i fan. Quando Capcom ha annunciato che a sviluppare il nuovo Devil May Cry sarebbe stata Ninja Theory, in molti avrebbero voluto bombardare gli uffici della casa giapponese. Col passare dei mesi, abbiamo ricevuto messaggi incoraggianti sul fatto che il team possa essersi chiarito le idee. Speriamo bene...

a cura di Veronica La Peccerella

(INTERVISTA A RAPHAEL LACOSTE)

I mondi di Assassin's Creed

→ Lucca insorge con AC III, e noi di Game Republic ne abbiamo approfittato per fare quattro chiacchiere con l'artista che ha dato vita agli scenari della saga Ubisoft

L'art director del brand durante l'incontro con il pubblico.

Il primo episodio della serie era una storia di riscatto, il secondo inizia come una storia di vendetta personale e termina come una ricerca di conoscenza universale, riunendo Altaïr ed Ezio. Il terzo capitolo sembra sovrapporre la vendetta del protagonista a quella di un intero popolo, e sceglie un punto di vista alternativo, difforme, rispetto alla consueta epica della rivoluzione americana. Puoi darci qualche indizio su questa nuova avventura?

Direi che il terzo episodio è interessante perché il protagonista presenta una mescolanza di etnie. La sua è una personalità dai forti contrasti, che si divide tra un'eredità mohawk e un'educazione britannica, e quindi è più complessa in termini di patrimonio storico e culturale. Allo stesso tempo, hai ragione nel dire che la storia di Ezio riguardava una vendetta personale, mentre in questo caso il punto è la liberazione di un intero popolo. Connor è un personaggio iconico che rappresenta la libertà, ma in senso collettivo. Quand'era un ragazzo il suo villaggio venne distrutto, e adesso vuole vendicare la sua gente, non solo se stesso.

Quindi, nel suo essere altruista, è diverso anche da Altaïr?

Altaïr era una specie di scimmietta ammaestrata. Era motivato dal dovere, era cresciuto in una fortezza... i due sono molto diversi. Connor ha qualcosa di Altaïr nella sua percezione del dovere, ma lui non insegue solo un obiettivo personale.

Nonostante la centralità dell'azione (e la sua qualità estremamente plastica) Assassin's Creed possiede anche una natura "story-driven", tanto che ormai ha prodotto un intero immaginario. Avendo come termine di paragone il cinema, nel quale hai lavorato, cosa pensi dei videogiochi come forma di narrazione?

AC si può definire un gioco "story-driven", certo, ma il suo modo di procedere non calca troppo la mano su sequenze lineari. È un'esperienza molto aperta, nella quale bisogna sentirsi liberi e ci si deve poter immergere negli scenari e nell'azione. La libertà e l'interattività sono due delle colonne portanti del gioco. Quindi, più che su un percorso lineare AC si concentra su dei momenti epici, come la rivoluzione americana, o altri eventi storici memorabili. Per questo usiamo

La battaglia di Bunker Hill sta per iniziare.

spesso dei punti di riferimento forti nel paesaggio, degli scenari stilizzati in modo da essere più efficaci. Ci sono delle similitudini con il cinema nella misura in cui, dato che non si sta producendo un documentario, si cerca di rendere tutto più grande e più imponente. Si tratta di una reinterpretazione creativa della storia, più che di un copia-incolla della realtà. Ad esempio, nel riprodurre Hagia Sofia a Costantinopoli, abbiamo scelto di lasciare alla basilica i suoi quattro minareti, pur sapendo che ai tempi di Ezio ne aveva solo uno. Era più scenografico.

Insiste nel sovrapporre il ruolo del protagonista (Desmond) a quello del giocatore, ponendo entrambi nella situazione di dover interagire con l'Animus. Possiamo considerarla una riflessione sui confini tra gioco e realtà?

RL: Direi di sì, e credo anche che questa sia una delle forze del brand. L'Animus è una macchina che permette di viaggiare nel tempo e in diversi luoghi, realizzando la fantasia comune di poter assistere a momenti storici memorabili. Quindi, certo: Desmond sei tu. Penso sia una cosa sulla quale il team ha davvero colpito nel segno, quando ha creato il brand, un elemento forte che tiene insieme tutta la serie.

Tu sei europeo, hai una formazione classica, tra le tue influenze citi Vermeer e Friedrich: quanto conta "il vecchio mondo" nell'immaginario di AC?

È vero, sono molto legato alla pittura storica, tradizionale. Ad esempio amo Vermeer per l'uso della luce, e perché la sua è un'interpretazione della realtà, pur essendo fedele. Credo sia fondamentale avere questi riferimenti – guardare alla storia attraverso gli occhi degli artisti – anche se devo dire che in AC III contano meno di prima. Ad ogni modo, preferiamo usare quadri e illustrazioni storiche, al posto delle fotografie, perché danno una qualità più organica e densa alle immagini.

In merito all'uso della luce, mi ha colpito in ognuno degli episodi per la cura e la capacità di caratterizzare gli ambienti. Nel primo i colori e le atmosfere avevano un che di austero, mentre nel secondo la ricchezza e la sensualità del Rinascimento italiano. Come cambia l'uso della luce nei vari capitoli?

Una delle ragioni per cui visitiamo le città in cui è ambientato il gioco, è proprio perché vogliamo percepirne l'atmosfera e la luce. Non ci interessa produrre qualcosa che sia una citazione della vera città, che crei un effetto "Disneyland". Quindi andiamo lì, scattiamo delle foto, vediamo come la luce reagisce quando si riflette sulla pietra, o come appare la mattina presto e al tramonto, e cerchiamo di cogliere l'atmosfera delle strade. In pratica ci basiamo su quello che sentiamo quando visitiamo la città. Ad esempio, nel primo capitolo abbiamo scelto di usare dei forti contrasti, e nel secondo molti colori pastello, con una predominanza di rosso e viola.

Ho letto che sei un fotografo e che sei interessato all'architettura: in che modo queste discipline contribuiscono al tuo lavoro?

Credo che il mio background come fotografo sia importante perché mi permette di capire a fondo concetti come la composizione dell'immagine. Una formazione classica è in grado di dare un contributo forte e originale a un videogioco, che si basa solo su immagini generate dal computer.

Una delle proiezioni sui palazzi di Lucca.

La foto di gruppo dei cosplayer a piazza San Michele.

BATTAGLIE CAMPALI

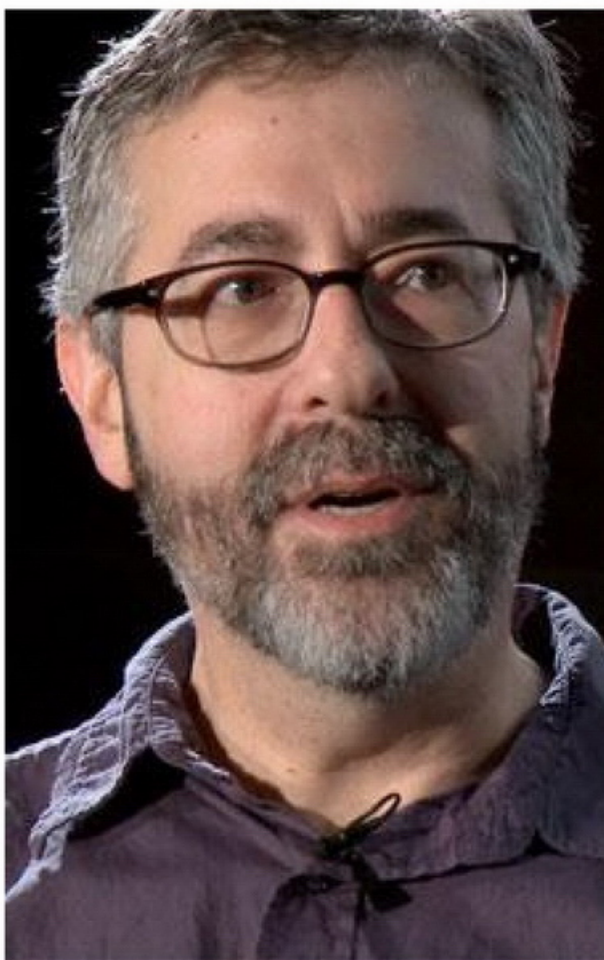
Sin da quando si arriva ai piedi delle mura che cingono la città, è evidente come quella di Lucca sia una delle fiere più grandi e suggestive nel suo genere. Ci siamo ritrovati a farci largo tra un Darth Vader e un Super Mario, finché non abbiamo notato qualcosa di diverso dagli altri anni. Alzando gli occhi verso le torri e i campanili si intravedevano enormi immagini di assassini proiettate sui palazzi rinascimentali, a indicare la strada verso piazza San Michele, fulcro storico della città, in cui campeggiava il padiglione di Assassin's Creed. Ma questo era solo l'inizio dell'imponente sforzo di Ubisoft per attirare l'attenzione sul nuovo capitolo del franchise. Ci aspettava un'affascinante conferenza del direttore artistico del brand, un nutrito drappello di cosplayer in tenuta da assassini e la ricostruzione di un'intera battaglia della rivoluzione americana (la battaglia di Bunker Hill, presente anche in ACIII).
Duecento reenactors provenienti da diversi paesi, quattro cannoni e sessanta minuti di combattimento per ripercorrere le fasi dello scontro che ha segnato le sorti della guerra.

(INTERVISTA A WARREN SPECTOR)

L'avventura di Warren

→ In occasione della presentazione italiana di Epic Mickey 2: L'Avventura di Topolino e Oswald, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con il guru dell'industria dell'intrattenimento elettronico Warren Spector

Il primo Epic Mickey era un'esclusiva Wii e si è rivelato un vero successo dal punto di vista delle vendite, piazzando oltre 2 milioni di copie in tutto il mondo. Cosa vi ha fatto cambiare rotta e decidere di trasformare Epic Mickey 2: L'Avventura di Topolino e Oswald un titolo multipiattaforma?
I fattori alla base della decisione sono fondamentalmente due. Il primo è che, all'uscita del primo capitolo, tantissimi possessori di Xbox 360 e PS3 ci hanno detto: "avremmo davvero voluto provarlo!". Questo è stato ovviamente importante. L'altro motivo sta nell'utenza dei platform. Quando abbiamo cominciato a sviluppare il primo capitolo era il 2005, e un gioco come Epic Mickey, che voleva essere un gioco per tutti, avrebbe trovato terreno fertile solo su Wii. Adesso le cose sono cambiate, e intere famiglie giocano insieme davanti a Xbox 360 e PS3.

Tolta l'introduzione del secondo personaggio, qual è il miglioramento più evidente in Epic Mickey 2 rispetto al primo capitolo? Su cosa avete lavorato maggiormente?
Sicuramente sull'utilizzo della telecamera! Se sento ancora critiche su questo aspetto ci rimango davvero male! Tutte le critiche ricevute per il primo episodio hanno realmente colpito il team, che ha concentrato lì i propri sforzi. Spero che la gente se ne accorga! In più c'è il doppiaggio di tutti i personaggi. È incredibile quanti bambini abbiano giocato al primo capitolo, nonostante per loro ci fosse probabilmente troppo testo da leggere. Ora che i personaggi sono doppiati, spero non avranno problemi. Dal mio punto di vista, un altro aspetto che ritengo fondamentale è il concetto di "persistenza": in Deus Ex le conseguenze delle scelte del giocatore rimangono per sempre, ma nel primo Epic Mickey non era così. Ho avuto paura. Pensavo che i giocatori meno esperti sarebbero rimasti sconvolti da una cosa del genere. In Epic Mickey 2 tornare indietro sui propri passi è difficile, se non impossibile. Il sistema di conseguenze è molto più in stile Deus Ex che Epic Mickey.

Nel primo gioco hai ripescato dal cilindro una vecchia gloria come Oswald. Possiamo aspettarci la comparsa di qualche altro illustre dimenticato in Epic Mickey 2?
Nessuno dell'importanza di Oswald, ma sì, ci saranno "nuovi vecchi personaggi" in Epic Mickey 2 che non erano nel primo capitolo. Non posso dirti quali! Ho dei segreti anche io (ride)!

Parliamo della co-op. Da dove viene l'idea? A noi ricorda un po' le meccaniche di Donkey Kong Country Returns...
Umh, sì, per certi aspetti potremmo dire che ricorda Donkey Kong Country Returns. Il punto è che non ho mai sviluppato un gioco che prevedesse il multiplayer. Per me è un esperimento. Volevo ricreare quella sensazione che provavo quando giocavo a Dungeons & Dragons, e volevo che il gioco in single player e quello in coppia raccontassero due storie diverse. Già ai tempi del primo capitolo avevo deciso che, qualora ne avessi realizzato un seguito, doveva avere la modalità cooperativa. Fa tutto parte di un grande piano!

Avete pensato alla co-op online?
Sì, e l'abbiamo scartata. In ogni gioco che

■ Dopo Oswald, in Epic Mickey 2 torneranno altre vecchie nuove conoscenze. Siamo curiosi di vedere a chi toccherà!

LA NUOVA WASTELAND

■ Le novità introdotte nel nuovo Epic mickey 2: L'Avventura di Topolino e Oswald non sono certo poche. Del gioco in cooperativa ne abbiamo già parlato, così come delle migliorie a livello tecnico (in particolare nell'impiego della telecamera). Ciò su cui si è concentrato Warren Spector durante l'incontro milanese è il rinnovato sistema dedicato alle spillette: più che semplici collezionabili, ora le spillette conferiscono all'eroe Disney una serie di poteri e bonus, un po' come avveniva in The World Ends with You. Equipaggiare una spilletta piuttosto che un'altra conferisce a Epic Mickey 2 un sapore a tratti ruolistico. Altra novità, il maggiore peso che le conseguenze delle scelte compiute da Topolino avranno sul gameplay: le doti del topo più famoso del mondo infatti varieranno anche in base alle scelte fatte.

■ Le scelte di Topolino derivano spesso e volentieri dall'utilizzo che viene fatto dei poteri del pennello.

"La cosa più strana è che la gente ha dimenticato la gioia che i titoli "old school" riuscivano e riescono ancora a dare"

sviluppo c'è sempre qualcosa che mi fa dire: "A cosa stavo pensando? Perché l'ho fatto?". Nel primo Epic Mickey, ad esempio, ho erroneamente ritenuto divertente il non far parlare i personaggi. Non so come mi sia venuto in mente! La co-op online avrebbe fatto la stessa fine. Voglio che la gente giochi insieme davvero, che socializzi.

Come nei giochi di una volta...

Come nei giochi, punto e basta. Se vuoi divertirti con un amico o un parente, vuoi davvero farlo con un paio di cuffie in testa e parlando a un microfono? Nel poco tempo libero che ho avuto negli ultimi anni, ho giocato ad alcuni giochi Nintendo, loro hanno capito cosa vuol dire socializzare giocando.

La musica è un aspetto fondamentale in Epic Mickey 2. Ci saranno sia brani originali che brani celebri o ripresi dal primo capitolo?

No, i brani saranno tutti originali. Ai tempi del primo Epic Mickey volevo utilizzare brani famosi tratti dall'universo Disney. Era la mia prima esperienza in una compagnia così grande e non sapevo che ci fosse da pagare una grossa cifra per utilizzarli, nonostante siano proprietà della stessa Disney! Un gioco del genere ha già dei costi di produzione enormi, e non era il caso di aggiungere altre spese. Ma abbiamo dei veri e propri geni della composizione, alla gente piaceranno i nuovi brani.

Cosa ne pensi di Epic Mickey: Power of Illusion?

Ho fatto partire personalmente il progetto e ho scelto il team di sviluppo. Tutti erano d'accordo sulla scelta. Credo che sia fantastico! Potrebbe uscire fuori addirittura un gioco più divertente e di successo di quelli realizzati per le console casalinghe. La cosa più strana è che la gente ha dimenticato la gioia che i titoli "old school" riuscivano e riescono ancora a dare. Nel corso degli anni, ci siamo concentrati troppo su cose come una grafica fenomenale, il 3D, il sistema di scelte e conseguenze e ci siamo dimenticati della magia racchiusa in un platform dell'era 16 bit. Possiamo dire che Power of Illusion sia proprio il sequel spirituale dei platform di quell'epoca, Castle of Illusion in particolare.

■ È probabile che, quando leggerete queste pagine, Epic Mickey 2 avrà già riempito gli scaffali dei negozi. Il nostro verdetto sul prossimo numero.

(INTERVISTA A DAVE RANYARD)

Sony nel paese delle meraviglie

→ Dave Ranyard, Game Director di London Studio, ci porta alla scoperta di Wonderbook, il primo tentativo di scrittura di un vero libro interattivo

Dave Ranyard durante la presentazione di Wonderbook allo scorso E3.

Oltre a "Il Libro degli Incantesimi", a stupire è stato il simpatico Diggs Nightcrawler.

Il Libro degli Incantesimi è ispirato alla storia che fa da sfondo alle vicende narrate dai libri di Harry Potter, ma possiederà anche una storia tutta sua o si tratterà solo di imparare ad utilizzare incantesimi?
Non sarà presente una vera e propria storia nella quale proseguire, ma insieme ad ogni magia appresa verremo a conoscenza della sua scoperta e delle vicende che le ruotano attorno. Sono storie molto divertenti ed interessanti, alcune persino oscure.

Il Libro degli Incantesimi supporta Pottermore, il sito interattivo grazie al quale rivivere la storia di Harry Potter in maniera del tutto nuova. In che modo le due realtà si interfacciano?
Collegando l'account di Pottermore con il gioco, la scelta della casa e il patronus ottenuto sul sito verranno automaticamente importati ne Il Libro degli Incantesimi, aumentando in questo modo l'immedesimazione del giocatore.

In occidente il metodo di lettura convenzionale è da sinistra verso destra, mentre in Giappone è l'opposto, da destra verso sinistra. Wonderbook verrà adattato nel mercato giapponese?
Stiamo ancora lavorando alla versione giapponese, quindi non ci siamo ancora posti questo problema, ma sicuramente troveremo una soluzione.

In futuro pensate di inserire la tecnologia alla base di Wonderbook in titoli più hardcore, magari come feature secondaria?
Attualmente stiamo lavorando su Wonderbook, ma penso che la realtà aumentata sarà sempre più importante nel mondo videoludico. Non so come gli altri sviluppatori utilizzeranno questa tecnologia, ma spero lo facciano.

Verranno distribuiti alcuni contenuti per Wonderbook tramite il Playstation Network?
Penso che la cosa magnifica di Wonderbook sia "un solo libro, tante storie"; il modo in cui queste vengono distribuite è marginale, ma sicuramente distribuiremo del materiale in digital download, quindi tenete d'occhio lo store!

Negli ultimi anni la realtà aumentata è stata sempre più presente nel mondo del gaming, in particolare nelle console portatili. Pensa che questa sia la via giusta per i giochi destinati ad un pubblico giovane rispetto, per esempio, alla via intrapresa da Nintendo?
La mia esperienza con Wonderbook mi ha insegnato che l'esperienza resa possibile da questa periferica può essere apprezzata da tutta la famiglia, perché tutti nella stanza possono vedere quello che succede. Penso sia un ottimo modo per sfruttare PlayStation per i momenti di svago con tutta la famiglia.

Cosa vede nel futuro di questo genere di giochi? La realtà aumentata sarà presente ancora per molti anni o lascerà presto il posto a qualcosa di nuovo?
Nel mondo della tecnologia i progressi arrivano sempre prima di quanto si pensi, nel futuro vedremo cose piuttosto straordinarie. Crediamo che attualmente Wonderbook sia il software di realtà aumentata più sofisticato nel mercato. Dove saremo il prossimo anno o quello successivo? Chi lo sa, ma sicuramente la realtà aumentata sarà una parte significativa del nostro futuro, nell'intrattenimento digitale, nel marketing e in molti altri campi.

Dan Houser ha dichiarato come Rockstar si sia ispirata ai grandi film d'azione per lo sviluppo di Grand Theft Auto V, ma anche a giochi di propria produzione come Max Payne 3.

(UN'ATTESA SNERVANTE)

Rockstar comincia a cantare

→ A un anno di distanza dal primo trailer, Rockstar si è scucita finalmente la bocca rivelando i primi veri dettagli sul gioco più atteso del 2013

L'attesa per un videogioco può essere una brutta bestia, soprattutto se si tratta di un titolo Rockstar. Nessuno poteva immaginare, però, che la trappola diabolica con la quale il publisher americano ha saputo tenere a bada i suoi giocatori in questa generazione con i vari L.A. Noire, Red Dead Redemptione e GTA IV, si sarebbe rivelata ancora più mortale con Grand Theft Auto V, fino a poco tempo fa il titolo più ÐtimidoÐ della storia recente del Videogioco. Dopo un anno di silenzi, ammortizzati solo dai dissapori creatisi in questo arco di tempo dai fan, il colpo di coda di Rockstar è però arrivato, brutale come era giusto che fosse. E il primo a subirne le conseguenze è il povero Albert De Silva, l'ex gangster che in molti davano per certo come il protagonista di GTA V, ma che ai fatti non sarà nemmeno presente nel gioco. Al suo posto troveremo Michael, un ex rapinatore di banche a lavoro per l'FBI; Trevor, amico di quest'ultimo ma rimasto nel giro del crimine e Franklin, un giovane truffatore impegnato nel settore delle automobili di lusso . Saranno questi, quindi, i tre protagonisti del nuovo capitolo della serie Rockstar, un trittico malavitoso che stravolgerà a suo modo le meccaniche della serie, introducendo per la prima volta l'opzione di cambiare personaggio in qualsiasi momento del gioco. Ma i grandi numeri non finiscono qui, come era prevedibile che fosse d'altronde: Rockstar ha dichiarato che Los Santos avrà un'area di gioco più grande delle mappe di di GTA San Andreas, GTA IV e Red Dead Redemption messe insieme. Ispirata allo Stato della California, la nuova location comprenderà una varietà di ambienti incredibile, che andranno da quelli urbani e suburbani, insieme alle soleggiate spiagge ispirate a Venice Beach, ai campi sportivi, alle zone di campagna, per finire con basi militari e addirittura aree sottomarine completamente esplorabili. Anche il comparto mezzi verrà ampliato: oltre alle auto, i camion, le moto e agli immancabili motoscafi, saranno presenti - a ragione delle enormi dimensioni del gioco - anche gli aerei, che debutteranno insieme alle rientranti biciclette (viste l'ultima volta nel 2004, anno di pubblicazione di San Andreas). Secondo la compagnia americana,dopo il successo strepitoso di GTA IV e Red Dead Redemption, l'unico modo per poter fare un salto di qualità rispetto ai precedenti lavori era ampliare nuovamente le meccaniche free-roaming alla base della propria filosofia di sviluppo e settare nuovi livelli di immersione e libertà all'interno del gioco. La primavera è vicina, state certi che ne vedremo delle belle. Appuntamento al mese prossimo per un'anteprima super dettagliata!

In GTA V, la maggiore libertà d'azione rispetto al precedente episodio sarà uno degli elementi chiave del titolo Rockstar. Rapinare una banca o fare bungie jumping saranno solo due delle molteplici facce dello stratificato gameplay.

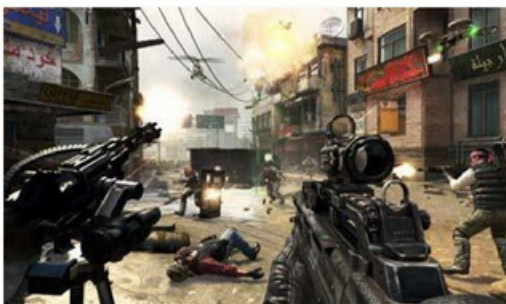
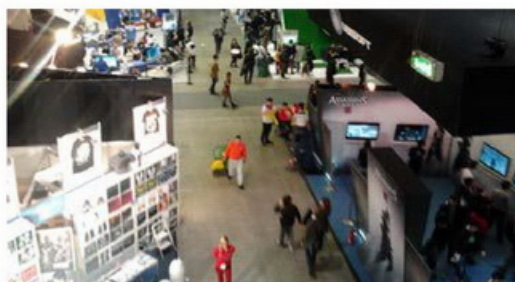
IL NUOVO TITOLO DI TREYARCH FESTEGGIATO A MILANO

Activision chiama al divertimento!

Scoppiettante serata di lancio per Call of Duty: Black Ops II

Una notte intera per festeggiare l'arrivo del nuovo capitolo della saga nata quasi dieci anni fa per mano di Infinity Ward: Milano ha infatti ospitato l'arrivo di Call of Duty: Black Ops II con un doppio evento da ricordare. Prima tappa il Login di viale Umbria, dove tra stuzzichini e drink, la stampa ha avuto modo di testare il gioco in anteprima assoluta e di cimentarsi in tornei (a cui ha partecipato il giovane target che fin dalle 20 si era appostato all'ingresso del locale in attesa dell'apertura delle porte al pubblico) e tiri al poligono, circondata dalle solite standiste avvenenti e soldati vestiti di tutto punto. Il titolo, come vi spieghiamo nel dettaglio alle pagg. 64-65 di questo numero, ha sfoggiato tutte le sue feature più innovative, tra cui la nuova tecnologia grafica che ben si coniuga con l'approccio cinematografico dell'azione di gioco, la modalità Zombie, che utilizza per la prima volta il motore del multiplayer, e proprio la modalità multiplayer, che offre ai giocatori differenti stili di gioco a tutti i livelli, nuovi armamenti ed equipaggiamenti all'avanguardia.

La serata è poi proseguita presso il punto vendita di Gamestop di Corso 22 Marzo, che per l'occasione ha aperto i battenti a mezzanotte per mettere in vendita in anteprima il nuovo titolo di Treyarch a tutti gli appassionati di Call of Duty. Caratteristico lo spettacolo degli avventori del Login, che sono stati scortati fino al negozio da alcuni militari presenti alla festa, per una serata a tema da non dimenticare.

Down Come prevedibile, Black Ops II ha registrato cifre da record già dal giorno di lancio.

Brevi dall'Italia

Seconda edizione per il week-end videoludico milanese!

Si è chiusa con 40.000 visitatori la seconda edizione della Games Week, tenutasi a Milano dal 9 all'11 novembre. La manifestazione, organizzata da AESVI e ospitata ancora una volta dallo spazio espositivo MiCo di Milano, ha visto la partecipazione di quasi tutti i publisher di videogiochi italiani, che in stile da fiera videoludica internazionale hanno occupato ampi spazi del pianoterra dell'edificio mettendo a disposizione tutti i titoli caldi di questo inverno. Tante sono state le anteprime, come quella di alcune modalità di gioco di Call of Duty: Black Ops II presso lo stand di Activision, o quella di Disney Epic Mickey 2: L'Avventura di Topolino e Oswald (dopo il successo del primo titolo realizzato dal famoso game designer Warren Spector nel 2010). Games Week è stata poi l'occasione per provare la nuova home console di casa Nintendo, la Wii U, in attesa del lancio ufficiale sul mercato italiano avvenuto proprio qualche giorno fa.

Per allargarsi a tutto il pubblico videoludico, inoltre, Games Week ha ospitato l'Italian Game Developers Summit, incontro di sviluppatori italiani di videogiochi strettamente rivolto al settore, con sessioni dedicate al Business e al Game Design; ma anche aree per i più piccini, l'immancabile contest di cosplayer con GiorgiaCosplay, e infine un parterre di ospiti mainstream che si sono alternati sul palco della manifestazione, come i Finley e i Gemelli Diversi.

IL NUOVO CAPITOLO DELLA SAGA PRESENTATO ALLA STAMPA

Master Chief riparte da Milano

La capitale italiana della moda ospita il ritorno dell'eroe sci-fi di Microsoft

In occasione dell'uscita di Halo 4, titolo atteso da mesi da tutti gli appassionati dell'Xbox, lo scorso 6 novembre Microsoft ha festeggiato il ritorno su console di Master Chief con una serata da film di fantascienza. La Fonderia napoleonica Eugenia, una fonderia di bronzo milanese del 1806, ha infatti ospitato l'evento che ha visto partecipare tutta la stampa videoludica italiana, in un ambiente trasformato per la serata in una vera e propria base spaziale al ritmo di musica house. A fare da madrina dell'evento è stata Costanza Caracciolo, l'ex velina di Striscia la notizia, che ha presentato sul palco tutte le principali caratteristiche del nuovo titolo, dichiarandosi da sempre grande appassionata della saga di Microsoft; insieme a lei, un convincente Master Chief e una Cortana sottoposta al body painting durante la serata e che alla fine si è mostrata in tutto il suo splendore. I due figuranti hanno intrattenuto gli ospiti per tutta la durata dell'evento, contribuendo con un tocco in più di realismo al setting già ampiamente credibile.

La serata, animata da musica, drink energetici firmati dal supersoldato e arredamento in perfetto stile Halo, si è rivelata assolutamente degna del nuovo videogioco 343 Industries che, da quanto dichiarato, dà l'avvio a Reclaimer, una nuova trilogia incentrata sul personaggio di Master Chief che ci accompagnerà per i prossimi dieci anni. Una notizia che non può non entusiasmare tutti i fan della saga che ha visto i natali nel lontano 2001 per mano di Bungie, e che è stata recentemente soggetta a un cambio del team di sviluppo, passando da Ensamble Studios (che aveva ereditato il franchise nel 2009) a 343 Industries appunto.

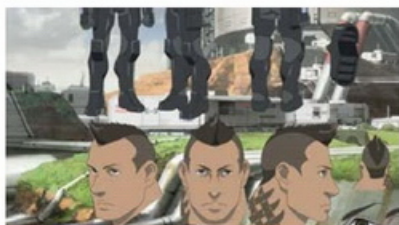
CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

Luce verde per il film di Assassin's Creed

Ubisoft è stata chiara sin dall'inizio: nessuna major cinematografica avrebbe preso le redini dell'adattamento di Assassin's Creed. Poi, l'annuncio che Michael Fassbender avrebbe vestito i panni di Altair, così la sua casa di produzione, la DMC Film, ha firmato l'accordo con il colosso videoludico per produrre la pellicola. Ora entra in campo anche New Regency, che finanzierà e distribuirà la pellicola. La decisione non sorprende, considerando che tra le sue ultime produzioni troviamo il fantascientifico In Time, che al botteghino ha fatto vere e proprie scintille. La produzione è pronta a partire spedita, anche perché il film è in fase di sceneggiatura.

Mass Effect si anima

Una trilogia, due spin-off, quattro romanzi e sette miniserie a fumetti: il successo di Mass Effect è assodato e non accenna a diminuire. Così, in attesa del quarto capitolo, Electronic Arts ha deciso di produrre un film d'animazione dal titolo Paragon Lost, ambientato tra il secondo e terzo episodio e con protagonista il sergente James Vega, che anche stavolta vestirà i panni dell'eroe. Il film uscirà direttamente in DVD e Blu-ray il 28 dicembre e forse farà storcere il naso ai fan della serie. Il tratto di garanzia? La sceneggiatura, firmata dagli autori di Star Wars The Clone War. Basterebbe questo per dargli una possibilità.

Si fa chiarezza su Metal Gear Solid

Dopo l'annuncio di Sony di qualche mese fa, che ha lasciato aperti moltissimi dubbi, giungono finalmente notizie più precise riguardo alla trasposizione cinematografica di Metal Gear Solid. A dispetto di quanto si credeva, Hideo Kojima non dirigerà né sceneggerà il film, ma si limiterà a supervisionare il tutto (proprio come la Rowling con Harry Potter) e non troveremo Hugh Jackman nei panni di Solid Snake, poiché la produzione ha deciso di optare per un attore meno famoso e che leghi il suo nome a questo personaggio, non escludendo la possibilità di dar vita a una nuova saga.

Down Oltre a essere un gran bel film, Ralph Spaccatutto è anche un videogioco credibilissimo.

(IL TOY STORY ELETTRONICO)

Ralph Spaccatutto

→ Il giudizio di Game Republic sul film più atteso dai videogiocatori

Un tempo, il classico film di Natale di Disney, l'istituzione familiare per eccellenza, era Il Re Leone. Vedere che oggi il ruolo di protagonista spetta non a un animale parlante ma a un personaggio di un videogioco, devo ammetterlo, fa davvero impressione. E fa riflettere su come i tempi siano cambiati. Ralph Spaccatutto, questo il nome del film diretto da Rich Moore (al debutto sul Grande Schermo dopo varie puntate di serie TV di animazione tra cui I Simpson e Futurama), è senza tanti giri di parole il Toy Story dei videogiochi.
Sostituite le Barbie con Pac-Man e avrete un quadro pressoché perfetto della situazione. Ed è un gran bel quadro. Un'opera che riesce a trasmettere un rispetto e una passione per il Videogioco che non si sono mai visti in alcuna altra pellicola, comprese tutte le più note trasposizioni di marchi interattivi in pezzi cinematografici. L'idea, proprio come in Toy Story, è che i personaggi dei videogiochi, una volta chiuse le sale, vivano una vita propria in un loro grande mondo interconnesso, come fossero attori che, di giorno, hanno il loro ruolo e lavoro. Ralph è il cattivo di un videogame inventato (molto bene) da Disney sul modello Donkey Kong / Crazy Climber; a un tratto, egli si rende conto di essere stufo di essere il villain della storia, così abbandona il gioco in cerca di riscatto. Lo troverà grazie all'aiuto di alcuni comprimari, tra cui una marine spaziale che sintetizza gli odierni FPS (Halo e Metroid incontrano Call of Duty) e una bambina dispettosa di un gioco di kart tutto rosa e zuccheroso.
Disney ha fatto un lavoro eccellente.

Ogni dettaglio è curato in maniera maniacale, i personaggi sono deliziosi e i riferimenti per noi veri gamer sono uno spettacolo, dal cammeo di Q*Bert al riferimento a Tapper come locale dove andare a farsi una birra. Il grande pubblico si diverte ma non coglie; noi sì, e godiamo. In conclusione, Game Republic promuove il film col massimo dei voti, invitandovi ad andarlo a vedere ma, soprattutto, a portare amici e familiari meno patiti di videogame. Il videogioco è entrato a testa alta in società e questo, più di altri, ne è testimonianza. Disney, non sappiamo se ci farai disperare con i nuovi Star Wars, ma per adesso ti meriti un grande applauso.

Marco "Metalmark" Accordi Rickards

(INTERVISTA)

A tu per tu con Rich Moore

→ Il regista di Ralph Spaccatutto si confessa a Game Republic

Qual è la sua storia personale con i videogiochi?
Ovviamente sono cresciuto con i videogiochi, nati quando ero giovane. Ho iniziato con i grandi classici arcade e poi ho continuato a casa con le console, le avevo tutte. È una grande passione che sono stato felice di trasmettere ai mie figli e il momento più bello è stato quando mio figlio mi ha battuto a Mario Kart... l'allievo che supera il maestro! I videogiochi sono una passione costante nella mia vita, insieme all'animazione e a Star Wars.

Quali erano i suoi videogiochi preferiti?
Quando ero ragazzo amavo tutti gli arcade e ho speso una grande quantità di soldi giocando, molto probabilmente ho anche finanziato qualcuno di questi videogiochi! Poter realizzare un film su una cosa che amo così tanto mi rende davvero grato per questa opportunità. Il primo videogioco che ho amato è Pong... il fatto che a quell'età potessi controllare qualcosa in televisione era davvero stupefacente. Da quel momento in poi ho sviluppato una forma di dipendenza, perché ero molto attratto dai piccoli personaggi. Amavo moltissimo, infatti, Pac-Man, Dig Dug e Donkey Kong. Recentemente mi sono appassionato anche a serie come Halo e Mario Kart.

Il film, fin dalla prima negli Stati Uniti, è stato un grande successo. Ve lo aspettavate? Pensate ad un sequel?
Credo che nessun regista si aspetti mai il successo del proprio film. Noi abbiamo lavorato in gruppo per più di tre anni, affezionandoci al prodotto e pensando che fosse ottimo, mi sono chiesto se anche al pubblico potesse piacere e sono stato felicissimo di constatare che fosse così. Ovviamente sarebbe davvero bello poter lavorare ad un sequel.

Si può dire che Ralph Spaccatutto si inserisce in un filone Disney più moderno?
Siamo stati fortunati a poter realizzare un film che si inserisce nell'eredità Disney, con una dimensione favolistica e una storia emozionante a cui il pubblico di tutte le età può affezionarsi, ma che è anche un film moderno e rapportato ai giorni nostri.

Ci sono tantissimi riferimenti a vecchi videogiochi che il pubblico più giovane potrebbe non conoscere. Come mai questa scelta? Non pensate sia un po' rischioso per un pubblico di bambini?
Ho pensato che potesse essere un po' rischioso inserire questi personaggi riferendosi anche a generazioni che possono non conoscerli. Ho pensato a quello che succedeva a me quando ero piccolo ad esempio non ho mai visto recitare Stanlio e Ollio in performance originali, ma li vedevo in televisione ed ero consapevole di chi fossero e di quale posizione ricoprivano nella comicità di quell'epoca. Mi sono rivolto a mio figlio e gli ho chiesto: "Ma tu conosci Pac-Man? Conosci Donkey Kong, Mario?" lui mi ha risposto che li conosceva tutti pur non giocandoci. Questo parallelo mi ha rassicurato sul fatto che anche le generazioni più giovani si sarebbero relazionate e affezionate a questi personaggi.

L'idea è analoga a quella di Toy Story. Quanto l'ha condizionata o ispirata?
È un grande onore questo paragone. In effetti l'idea iniziale è molto simile, ma l'ho approcciata in modo diverso: di questi personaggi sono andato a esplorare ciò che già era noto e ciò che non lo era. Ho analizzato la loro vita intera e il loro universo, che è un universo unico per ogni genere.

Ci sono stati dei brand che avete cercato di ottenere ma che non siete riusciti ad inserire nel film?
Quando abbiamo presentato la nostra idea all'E3, due anni fa, tutte le aziende si sono dimostrate entusiaste; hanno pensato di poter trarne vantaggio e ci hanno concesso tutto quello che abbiamo chiesto, nei limiti del possibile. Per quanto riguarda i personaggi di Mario, proprio Nintendo ha insistito sull'inserire Bowser tra i cattivi; non siamo riusciti a inserire Mario in modo organico all'interno della trama, ma quando avremo l'occasione di coinvolgerlo sicuramente lo faremo.

Il rapporto tra cinema e videogiochi sembra essere maledetto. Di solito le trasposizioni cinematografiche hanno avuto pessimi risultati. Lei ha realizzato un piccolo miracolo, come mai non si riesce a trarre un buon film da un videogioco?
Quello che noi volevamo fare non era realizzare un film su un unico videogioco, ma realizzare una serie di universi che convivessero tutti in un unico film. I film tratti da videogiochi che mi è capitato di vedere sono pieni di azione, di violenza, troppo seri e tristi. Penso che il segreto sia realizzare una storia umana con del senso dell'umorismo all'interno.

Perché per simboleggiare il videogioco fallito che fa l'elemosina alla stazione è stato scelto il povero Q*bert?
Perché la sua è stata l'unica società che ci ha permesso di utilizzare il personaggio come un senzatetto, tutte le altre che ho contattato mi hanno detto: "No, no, i nostri personaggi lavorano. Frogger ha un lavoro!".

Che cosa ne pensa riguardo la crisi delle idee che sembra attanagliare molte major? In che modo Disney riesce a creare opere sempre particolari che non cadono mai nella banalità?
Disney e Pixar sono guidati da John Lasseter, che gestisce questo studio in modo incredibile. Lascia ai registi grande libertà, non impone le sue idee. Abbiamo distrutto e rimesso insieme questo film per sette volte diverse, con tanti registi che hanno hanno fatto confluire idee diverse. Disney è un marchio di grandissima attrattiva, ma sta a noi autori realizzare prodotti accattivanti, che la gente voglia andare a vedere.

A pochi mesi dall'uscita dell'ottimo Dead or Alive 5, siamo tornati faccia a faccia con il capo di Team Ninja, Yosuke Hayashi, per parlare di picchiaduro, di Call of Duty e delle ragazze più carine dei videogiochi

Alive-Again

Passa talmente tanto tempo tra un capitolo e l'altro di Dead or Alive che, con ogni probabilità, molte persone che ora apprezzano il nostro passatempo preferito siano giunte a giocarci durante il periodo di interim del franchise. È scontato dire che molti potrebbero non avere neanche idea che esista. Mentre ci sono stati spin-off e progetti minori, il team responsabile di Dead or Alive 4 su XBOX 360 si è sciolto dopo la sua uscita, certi che il genere da esso reclamato avesse visto giorni migliori.

"Dopo aver terminato Dead or Alive 4, il team si è completamente separato", dice così Yosuke Hayashi, capo di Team Ninja. "Tutti sono andati per la loro strada perseguendo i loro progetti. Dopo DOA4, non sapevamo davvero dove fosse diretto il genere picchiaduro nell'industria, così volevamo sospendere la serie. Dopo il grande ritorno dei picchiaduro, volevamo davvero reinserirci ed essere parte di quel gruppo. Portare il combattimento ad altri combattenti dato che il genere stava rifiorendo".

Seppur vero, il boom di cui parla Hayashi è in atto già da anni, facendoci chiedere perché Team Ninja non ne abbia approfittato per salire sul carro del vincitore. Si potrebbe anche dire che il calo di vendite di Street Fighter X Tekken evidenzia un potenziale crollo subito dal genere. Naturalmente, questa potrebbe essere una reazione al franchise ormai saturo di Capcom; Team Ninja spera di evitare l'usura del genere con una gamma di nuove idee. Hayashi continua: "Quando abbiamo compreso di voler ritornare, ci siamo seduti a pensare al concept e alla direzione da far prendere a DOA5 e ovviamente abbiamo dovuto superare i capitoli precedenti. Ci siamo seduti e siamo arrivati al concept del combattimento d'intrattenimento; abbiamo pensato che non fosse solo qualcosa che potesse dare una spinta in avanti alla serie, ma che potesse anche indicare una strada agli altri picchiaduro, una sorta di evoluzione del genere. Volevamo anche che DOA5 avesse un sistema di combattimento migliore e che ovviamente fosse compatibile con il gioco online.

Così, con questo nuovo concept volevamo rendere il sistema tecnico più profondo e ampliare l'interesse generale per assicurarci che il gioco non risultasse solo piacevole per gli spettatori, per assicurarci che si esaltassero, ma anche per le persone che ci giocano effettivamente".

Guardando agli ultimi prodotti di questo studio, sembra essere arrivato dove voleva, soprattutto per quanto riguarda la creazione che Team Ninja ha soprannominato "combattimento di intrattenimento". Una filosofia di design più che un elemento specifico dell'esperienza, è il modo in cui lo studio cerca di garantire che ogni soluzione possibile sia percorribile e allo stesso modo interessante, compreso l'elemento fondamentale del franchise: il cast dei personaggi.

"Il nostro atteggiamento in questo non è assolutamente cambiato", spiega Hayashi. "Potrebbe sembrare che abbiamo fatto un passo indietro perché ci stiamo focalizzando anche su come far emergere gli altri elementi, come l'online e il nucleo del sistema di combattimento. Penso che naturalmente le persone se ne siano accorte e non si limitino soltanto a osservare le qualità delle nostre signore, anche se uno dei nostri concept è quello di realizzare le ragazze più carine dei videogiochi. Quando abbiamo rimodellato e ridefinito i personaggi, volevamo assicurarci di avere le ragazze più sexy. In seguito alla nostra assenza in questa generazione, abbiamo provato a concepire personaggi un po' più moderni in modo che potessero essere al passo coi tempi. Di certo in questo non ci siamo indeboliti [ride]. Siamo ancora bravi, credo..."

Pochi direbbero che la rinascita del picchiaduro è stata una cosa negativa, tuttavia richiede che i developer si mettano in gioco per fare qualcosa di più che rivisitare un vecchio modello. Tali decisioni faranno soltanto cadere i giochi di combattimento di nuovo nel dimenticatoio. Team Ninja sembra esserne più che consapevole e ha promesso un'evoluzione di Dead or Alive, facendo dei significativi passi avanti grazie alla nuova tecnologia. Al di là di tutto questo, comunque, ciò che ha catturato l'attenzione di più di un fan del combattimento è l'unione recente con Virtua Fighter. Grazie all'annuncio di un nuovo gruppo di personaggi AM2, DOA ha aggiunto immediatamente una nuova e intrigante freccia al proprio arco.

"La serie di DOA è nata a causa di Virtua Fighter", racconta

> *"La serie di DOA è nata a causa di VF. È un po' come il padre dei giochi di combattimento 3D"*

Il viaggio di un Ninja

Come combattimenti, ninja e combattenti ninja hanno determinato la produzione di Team Ninja

DEAD OR ALIVE — 1996

DEAD OR ALIVE 3 — 2001

DEAD OR ALIVE ULTIMATE — 2004

DEAD OR ALIVE 4 — 2005

DEAD OR ALIVE XTREME 2 — 2006

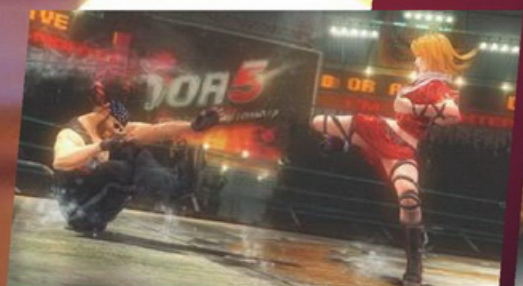
2000 — DEAD OR ALIVE 2

2003 — DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

2004 — NINJA GAIDEN

2005 — NINJA GAIDEN BLACK

2007 — NINJA GAIDEN SIGMA

■ DOA5 è il primo capitolo della serie da quando Tomonobu Itagaki ha lasciato Team Ninja nel 2008.

Hayashi. "È un po' come il padre dei picchiaduro 3D, perciò siamo davvero felici di questa collaborazione con Sega e la serie. Quando abbiamo deciso di volere i personaggi di Virtua Fighter in Dead or Alive 5, abbiamo preso i modelli, i frame e le mosse da AM2. Non appena i personaggi hanno cominciato a muoversi, li abbiamo contattati per fargli dare un'occhiata. Sono molto esigenti nella realizzazione dei personaggi, sia che si tratti di modelli, di frame o di mosse... Si sono presentati i due responsabili dello studio, hanno provato il gioco e hanno detto cose del tipo "No, questa tecnica non dovrebbe essere qui, cambiatela", quindi si è trattata di una collaborazione per certi versi. Ci hanno dato delle indicazioni su come volevano che fossero i loro personaggi nel gioco e per noi è stato fantastico, perché era la prima volta che lavoravamo così a stretto contatto con un developer esterno. È stata un'esperienza straordinaria".

Insomma, un'accoppiata del genere fa subito pensare che i due franchise potrebbero unirsi ufficialmente, così come il suddetto Street Fighter X Tekken, un'eventualità che il capo della compagnia ha già preso in considerazione. "Se i fan lo volessero davvero, allora potremmo pensarci", accenna Hayashi. "Con Dead or Alive 5, abbiamo fatto quasi un porting dei personaggi di Virtua Fighter. Abbiamo provato a combinare i due mondi nella loro forma elementare. Nel caso di SF X Tekken, hanno dovuto pensare a un motore e a sistema centrale adatto a entrambi i giochi. Per esempio, con DOA e VF, qualora dovesse esserci una reale collaborazione, bisognerebbe prima occuparsi del sistema di gioco e poi riprogettarlo in modo da adattarlo a tutti i personaggi".

A prescindere da quello che pensa il developer, i fan o i giocatori più portati, Dead or Alive è un franchise rimasto latente che adesso sta ritornando alla carica. Fino al lancio di Dimension per Nintendo 3DS lo scorso anno (un gioco che, Hayashi lo ammette apertamente, è stato visto come un nuovo inizio della serie), questi giochi erano ricordati per la particolare gamma di combattenti. Per Hayashi, l'assenza è stata soltanto positiva. "Penso che sia un bene il fatto che siamo stati via tanto a lungo, visto che questa assenza ci ha dato l'opportunità di sviluppare e migliorare la serie, molto più di quanto avremmo potuto fare se avessimo lanciato il

Guidali Ninja

■ DOPO il leggermente deludente Ninja Garden 3, è pronta una nuova versione per Wii U dal titolo Razor's Edge. Per Hayashi significa molto più che far uscire il gioco su un'altra console: "[Beh]...è più violento! [ride] Quando abbiamo fatto uscire Ninja Garden 3 su Xbox 360 e PS3, i risultati sono stati molto diversi. Abbiamo provato a fare qualcosa di nuovo con la serie e abbiamo avuto pareri discordanti. Sembrava che le opinioni e le recensioni delle persone che non conoscevano le serie fossero molto più positive di quelle dei veri fan. In un certo senso abbiamo un po' alienato i fan con il 3 a causa della nuova direzione e delle sfide che abbiamo intrapreso nella serie. Volevamo farci perdonare per averli messi un po' da parte e Razor's Edge è il nostro primo tentativo. Al di là della violenza, armi e cose del genere, c'è anche molto fan service. Questo è il primo passo, ma in futuro ci piacerebbe rivolgerci anche ai fan di Xbox 360 e PS3 che si sono sentiti messi da parte".

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD 2008

NINJA GAIDEN SIGMA 2 2009

METROID: OTHER M 2010

NINJA GAIDEN 3 2012

2008 NINJA GAIDEN II

2010 DEAD OR ALIVE PARADISE

2011 DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS

2012 NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

LA STORIA DI NI-OH

■ Dopo essere stato annunciato già nel 2004, l'action game storico ha cominciato ad assumere dei contorni vagamente indefiniti. Ideato da Koei prima della fusione con Tecmo, la sua produzione è stata ceduta a Team Ninja che mantiene la bocca cucita sul progetto. "Abbiamo realizzato la versione alpha e non ne siamo convinti", ci dice Hayashi. "Stiamo lavorando per tentativi ma non siamo soddisfatti al 100% di quello che abbiamo. Stiamo cercando di capire come migliorare e non abbiamo intenzione di svelare niente al momento. Lo stiamo ancora mettendo a punto".

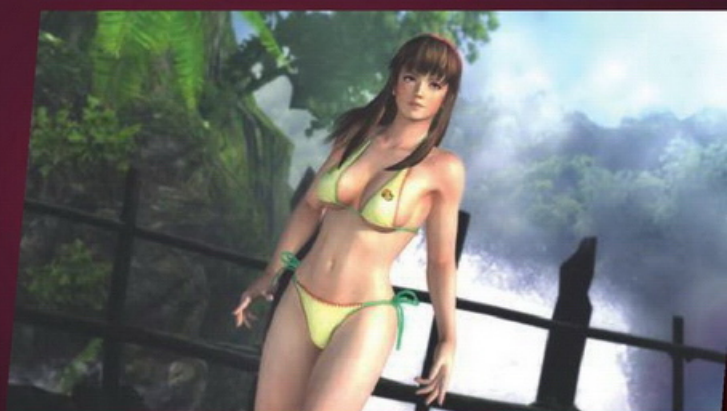
Quando il dovere chiama

Il Giappone resiste alle truppe di Call of Duty...

■ Call of Duty: Modern Warfare 3 ha venduto più di 20 milioni di copie in tutto il mondo. In Giappone, tuttavia, cifre approssimative indicano che ha venduto circa mezzo milione di copie. Sicuramente non sono poche per un paese che non è noto per essere un amante degli sparatutto in prima persona, ma è una statistica interessante se considerate quanto è popolare il franchise in occidente. Hayashi ha una sua idea : "COD non va così forte in Giappone. Non lo vedete tutto l'anno sugli scaffali dei negozi. Penso che, ovviamente in termini qualitativi, è fatto molto bene, su questo non c'è dubbio. Un sacco di developer giapponesi stanno imparando tanto dal gioco. La maggiore differenza, nonché il motivo per cui credo che non sia così popolare, è che ai giapponesi sembra molto innaturale sparare con le pistole. Socialmente non c'è connessione e in questo senso è molto distante. L'idea e la natura delle pistole per i giapponesi... Non le concepiscono tanto. Quella connessione non si potrà mai conciliare con il gioco, perciò gli sparatutto in prima persona non vanno così forte [in Giappone]. Come ho detto, i developer giapponesi sono ispirati dal gioco e stanno cercando di usare degli elementi nei propri giochi, non solo negli sparatutto. A essere sinceri, quando veniamo in Europa e diamo un'occhiata ai negozi, è un po' triste vedere Call of Duty sullo scaffale per un anno intero. Ogni anno avete un nuovo COD ed è un peccato che la serie abbia reso il mercato così saturo..."

"COD non va così forte in Giappone. Non lo vedete tutto l'anno sugli scaffali dei negozi"

gioco subito dopo DOA4. Se guardate alcuni elementi del gioco, come i nuovi e impressionanti livelli dinamici, l'intera integrazione del sistema fisico e l'aspetto dell'ambiente circostante, credo che sia questo uno degli elementi più grandi ad averci ispirato per i cambiamenti che ci sono stati nel game design dalla nostra assenza. Nel gioco abbiamo integrato anche Facebook, cosa che non sarebbe stata possibile sei o sette anni fa perché allora non esisteva ancora. Sono cose come queste e i cambiamenti nei videogiochi, le nuove tendenze, che ci hanno permesso di apportare i miglioramenti necessari alla serie".

Se dovessimo mandare l'orologio indietro a Dead or Alive 4, o molti altri picchiaduro di quel periodo, ciò che fece demoralizzare più di un giocatore fu l'eccitazione e la delusione quasi immediata per l'implementazione delle connessioni internet. I picchiaduro avevano già cominciato a perdere terreno, perciò la presa di coscienza che quella grande aggiunta avesse avuto come conseguenza l'estirpazione di una giocabilità facile e di una qualsiasi forma di divertimento possibile, è stato un duro colpo da incassare. Con i passi avanti che ha fatto la tecnologia, però, non ci sono scuse per non garantire che i giochi online funzionino secondo le richieste del pubblico.
"Credo che bisogna sempre cercare di modificare il gioco e di migliorarlo perché le cose vadano bene come vanno ora", aggiunge Hayashi. "Ci sono due elementi principali da prendere in considerazione: il game design e la connessione e la comunicazione tra le persone. Il game design... bisogna preservare il nucleo dell'esperienza di combattimento, ma è necessario trovare anche il modo per migliorarlo. Bisogna pensarci sempre. Poi c'è l'elemento della connessione. Prendiamo internet negli anni Novanta, aveva appena cominciato a espandersi e lo stesso hanno fatto i giochi di combattimento con la crescita e il miglioramento dell'infrastruttura internet. Penso che si tratterà di cambiamenti contemporanei, poiché i developer che devono trovare modi per migliorare il game design di base dipenderanno dalla tecnologia e dalla sua evoluzione. Penso che nella prossima generazione vedrete i picchiaduro espandersi molto di più, prima di tutto per il progresso della tecnologia. Come sapete, i picchiaduro si basano molto sulla comunicazione. Ci sono due persone che combattono l'una contro l'altra, perciò la comunicazione è un elemento chiave. In questo senso, credo che vedrete i miglioramenti che i picchiaduro possono ricevere dalla tecnologia, ma vedrete anche cosa possono fare i developer al gioco stesso".
Nonostante tutte queste buone intenzioni, tuttavia, il pensiero di ciò che è accaduto in precedenza continua a preoccupare i developer del suddetto genere. Alcuni gruppi sono già allarmati dalle rivisitazioni degli errori del passato, mentre sempre più titoli continuano ad ammassarsi senza sosta l'uno sull'altro. Piuttosto che essere turbati da tali minacce, Hayashi e tutto il Team Ninja le vedono come un segnale positivo, o come un modo per garantire che una simile situazione non si verifichi più. "Credo che il genere del picchiaduro oggi sia in ottimo stato", dice Hayashi. "Prima di tutto la connessione internet, che consente ai giocatori di andare subito online e combattere. C'è sempre qualcuno contro cui combattere. In termini di competizione, permette di competere con il migliore. È un po' come i ragazzini che giocano a calcio: vogliono essere i migliori e rappresentare il loro paese. È quella sorta di passione o di sete di successo, credo. Coloro che vogliono essere competitivi e farsi coinvolgere dai picchiaduro possono aspirare a diventare i migliori. Ci saranno sempre persone del genere a giocare in questa comunità, ecco perché i picchiaduro oggi stanno spopolando. In quanto developer, è quasi il nostro dovere sviluppare dei picchiaduro per persone così e non solo".
Con la promessa di restare attivi e continuare a rinnovare il marchio di Dead or Alive ben oltre l'uscita di DOA5, il team dimostra una grandissima fiducia nel genere. Team Ninja è al corrente di ciò che è successo e di come deve essere costruito il futuro, inoltre è più che disposto a introdurre idee che, si spera, ispireranno anche gli altri. Di certo non è stata la strada più facile per Dead or Alive, ma se Team Ninja riesce a soddisfare i suoi fan e a convertirne di nuovi, non c'è nessun motivo che impedisca il successo sperato.

Uno dei nostri concept è quello di realizzare le ragazze più carine dei videogiochi. Volevamo assicurarci di avere le ragazze più sexy

Team Nintendo

■ Anche se il progetto di Team Ninja Metroid: Other M non ha avuto un successo eccezionale, è stato sicuramente un prodotto interessante per il franchise. Hayashi è pronto a collaborare di nuovo, qualora dovesse presentarsi l'occasione. "È stato un ottimo progetto", dice, "e lavorarci è stato divertente. Con l'esperienza di Team Ninja,

STAND

DAYZ, ZOMBI MOD INDIE, È VENUTO FUORI DAL NULLA PER DIVENTARE LA HIT A SORPRESA DELLA SCORSA ESTATE. DOPO 1 MILIONE DI GIOCATORI, NE STA USCENDO FUORI UN GIOCO COMPLETO E MOLTO PIÙ ESTESO. IL CREATORE DEAN HALL CI RACCONTA COME LO HA REALIZZATO, COSA STA PER DIVENTARE E PERCHÉ NON POTETE LASCIARVELO SCAPPARE.

TITOLO: **DayZ**
FORMATO: **Pc**
SVILUPPO: **Dean Hall**
PRODOTTO: **Bohemia interactive**
USCITA: **disponibile (mod), Fine 2012 (stand alone)**

Una storia vera: mezza dozzina di novellini appaiono su una spiaggia e con prudenza si avvicinano alla terraferma, come se fosse la costa della Normandia nel 1944. Incoraggiati dal cameratismo provocato dalla reciproca sventurata situazione e tranquillizzati da un falso senso di sicurezza per l'apparente mancanza di morti immediate all'interno del proprio gruppo, si dirigono verso il campo d'aviazione.
Qui, giustamente, abbracciano il realismo ambientale di Chernarus e rovistano tra i rifiuti dell'area circostante, ignari dell'arrivo dell'imminente catastrofe.
Uno sconosciuto cammina sulla scena. Non parla, neanche per rispondere ai loro ingenui saluti, e anche se possiede un'ascia la sua vera arma è la consapevolezza. Egli sa che sta per uccidere brutalmente, a sangue freddo, questi giocatori inconsapevoli, giusto per il gusto di farlo. Li immobilizza uno a uno e poi, mentre stanno strisciando chiedendo al loro aggressore cosa stia facendo, egli risponde tranquillamente colpendoli a morte con l'ascia.
Questa è la storia DayZ preferita del creatore di questo mod per Armall in espansione, Dean Hall. Una crudele lezione per tutti gli aspiranti giocatori nel survival game a base di zombi. Per noi, evidenzia un'importante analogia con un'altra fiaba PC sandbox, Minecraft, il cui successo esplosivo, lo scorso anno, è ancora freschissimo nelle nostre menti. In entrambi i videogiochi indie, vi viene dato un mondo e gli strumenti per sopravvivere in esso, ma non le sfide, che vengono stabilite dai giocatori. In questo caso, il vostro destino non dipende da orde infette o dal capriccio di un Creeper ma dall'umore della popolazione controllata dal giocatore nell'area e da cosa decidete di fare.
"La chiave del successo è stata che le persone spontaneamente raccontano storie", ci racconta Hall quando gli chiediamo del recente successo di DayZ. "È umano, e in molti videogiochi la storia vi viene data dal designer o dal developer. Con DayZ sperimentate la vostra storia come parte del gioco; e quando sperimenterete quella storia, avrete reazioni emotive veramente intense. Dopodiché sentirete questo impulso naturale di andare a raccontare a tutti ciò che avete provato e così compariranno persone che posteranno racconti della loro pazza esperienza, si creeranno dei forum. È esploso così".
Storie come il massacro del campo d'aviazione saltano fuori frequentemente nelle sezioni "Bandit Campfire" e "Survivor HQ" del forum DayZ e, di tanto in tanto, una di queste ricorda certi tipi di gameplay emergenti che portano i videogiochi indie come DayZ fuori dalla propria nicchia e ai margini della coscienza del gioco di massa. Hall ci narra la storia della "vedova nera", una fuorilegge che recita la parte della fanciulla in pericolo attirando giocatori inconsapevoli verso la morte, prima di rubare la loro attrezzatura. O il dottore reperibile di Chernarus, un buon samaritano digitale che mette a repentaglio la propria vita per preparare gli alimenti degli abitanti delle terre desolate. Le storie sono il motivo per cui DayZ è passato da mod di Armall con due server relativamente sconosciuti, a fenomeno indie con oltre un milione di giocatori unici e più di 1000 server, nel giro di tre mesi.

ALONE

DAYZ È UN MULTIPLAYER COMPETITIVO O COOPERATIVO? LA RISPOSTA È ENTRAMBI E NESSUNO DEI DUE, DIPENDE DA CHI TI CAPITA DI INCONTRARE.

L'idea, ambiziosa, è quella di permettere al giocatore di prendere il percorso che si vuole in un ambiente improvvisato con giocatori altrettanto liberi. Il geniale sviluppo iterativo di Garry's Mod ha suscitato l'interesse di Valve dopo che è stato distribuito come engine playground di Source nel 2004 e aggiornato. Anch'esso non aveva nessun obbiettivo o storia ed era probabilmente un "gioco" meno convenzionale di Minecraft o DayZ, eppure i giocatori si affezionavano alle cassette virtuali in movimento di Half Life 2, creando di tutto, da armi ad hoc a giganteschi robot e molteplici personaggi unici in comiche parodie dell'universo Half Life. Il successo di Gmod come add on free-to-play ha incoraggiato il creatore Garry Newman e Valve a prenderlo come prodotto unico e, a oggi, è quasi tanto leggendario quanto il gioco che lo ha generato. Giochi come Freeze Tag, Space Build e Prop Hunt si fecero avanti, e storie del loro folle genio si diffusero. Vorremmo parlare di tutti ma ci vorrebbe troppo spazio. Cercatele però, perché vale la pena leggerne, o meglio ancora, giocateci se non lo avete fatto. Lo abbiamo definito gaming "emergente" e abbiamo applicato lo stesso termine al gioco nato sulla scia di DayZ, ma anche se il team mod non poteva aver previsto esattamente cosa i suoi fan avrebbero fatto con il sandbox, devono aver saputo che questo tipo di sofisticato gioco sarebbe stato il frutto della loro crescente community. È l'inevitabile risultato dell'attirare giocatori in un ambiente che non ha nessuna regola: inventano ciò che vogliono. Quindi la domanda che dobbiamo porre al creatore di DayZ è: perché gli zombi?

"È una domanda interessante e credo che molto venga dalle normali paure delle persone", risponde Hall. "Le persone hanno paura di tante cose e vorrebbero sapere cosa farebbero in situazioni catastrofiche. Quando la vita cambia, quando tutte le sue regole vengono meno e sei tu solo contro il mondo, le persone vogliono sapere se hanno ciò che serve e vogliono esplorare. Questo è ciò che gli zombi permettono di fare. Suppongo che gli zombi siano una versione semplificata di tutte le paure catastrofiche.

"Mi piace davvero Left 4 Dead. Ci ho giocato tanto quando ero a Singapore e fa ciò che cerca di fare davvero bene. Mi interessava molto l'horror. Adoro le sottigliezze in giochi come il primo Alien vs Predator. I bagliori, le luci tremolanti... DayZ era proprio il tentativo di trasferire tutte queste ansie complesse sul giocatore per produrre queste esperienze. Se lo osservi, si tratta di un videogioco semplicissimo con un design semplicissimo, ma la tensione che crea è molto complessa e l'ispirazione proviene da film e libri come The Road, che rappresenta ovviamente una forte influenza. Anche Fallout 3. Amo Fallout 3 ma non mi piaceva quanto fosse sicuro; ci si sentiva sempre come se fosse molto difficile perdere, e l'unico problema era impiegare il poco tempo in maniera proficua. Non c'era tempo per pensare davvero, si poteva

"SI TRATTA DI UN VIDEOGIOCO SEMPLICISSIMO CON UN DESIGN SEMPLICISSIMO, MA LA TENSIONE CHE CREA È MOLTO COMPLESSA"

I VEICOLI SONO UNA RISORSA RARA CHE SPESSO FINISCE NELLE MANI DI BEN FORNITI GRUPPI DI BANDITI.

RAVVIVIAMO DAYZ

Matt Ligthfoot di Bohemia Interactive discute il processo di conversione di DayZ in un videogioco standalone e i progetti post distribuzione del publisher

Quanto lavoro ci vuole per trasformare DayZ in un videogioco standalone?
Parecchio in effetti. Rispetto a cominciare un gioco da zero, c'è significativamente meno lavoro dato che stiamo usando l'engine di Arma II come base e lo stiamo espandendo per renderlo migliore per DayZ.

State progettando di aggiungere qualche contenuto extra?
Sì, ci saranno degli extra. Un grande cambiamento sarà Chernarus Plus, una versione migliorata della mappa Chernarus. Aggiungeremo più caratteristiche geografiche, nuove città e luoghi storici, daremo al giocatore più posti da esplorare e in cui essere cacciato nella versione standalone.

Dean Hall ha espresso il suo interesse nel trasferire DayZ su console. Cosa vi frena?
Beh, prima di poter trasferire DayZ su console dobbiamo innanzitutto guadagnare sulle vendite su PC.

Quando Valve assorbì Turtle Rocks Studios per finire Left 4 Dead, esso fu subito seguito da Left 4 Dead2, facendo ampio uso delle risorse dello studio. Vi sembra che Bohemia Interactive stia facendo qualcosa di simile passando a DayZ 2 così rapidamente, forse utilizzando l'opportunità di progettarlo come videogioco per console?
Al momento ci stiamo focalizzando su DayZ standalone e lo aggiorneremo con nuovi contenuti dopo la distribuzione alpha, quindi non abbiamo ancora pensato a DayZ 2.

solo andare avanti alla cieca e io non volevo quello. Io volevo che DayZ fosse un gioco del tipo 'se non ragioni perdi tutto'".

I racconti delle difficoltà di sviluppo del team di DayZ testimoniano il suo successo: problemi di capienza con ogni aggiornamento poiché i server scoppiavano per il numero dei giocatori connessi; ripetuti rifiuti di attacchi al server da parte di maligni cyber-criminali in cerca del prossimo popolare obiettivo; problemi nel mantenere il concetto chiave di DayZ quando la popolazione cresce vertiginosamente ben oltre l'immaginazione, e certamente adesso, il portare DayZ da mod a videogioco vero. "Ho saputo sin dall'inizio che sarebbe diventato uno 'standalone' una volta raggiunti i 300.000 utenti. Sapevo che il mod non sarebbe mai stato in grado di far fronte alla domanda. Non era stato fatto praticamente nessuno sviluppo su di esso; era tutto sulla capienza e aveva diversi problemi. Quando ci fu chiaro il punto ci rendemmo conto che il mod non sarebbe mai sopravvissuto, era un vicolo cieco".

Per il neofita dei videogame, il classico Minecraft di Markus Persson è molto lontano da DayZ, ma il mondo del sandbox a blocchetti ha sorpreso l'industria con la sua epidemia. L' alpha fu distribuita nel 2009 come demo a pagamento e, dopo un mese dalla beta nel 2011, oltre 1 milione di persone lo avevano acquistato senza un pizzico di pubblicità. Incredibilmente, quando la versione 1.0 era stata distribuita, Minecraft aveva accumulato oltre 4 milioni di acquisti e 16 milioni di giocatori. I quattro mesi di DayZ allo stato brado suggeriscono che è sulla strada di un successo simile, e nonostante

EPIDEMIA VIRALE

Riportiamo l'epidemia mondiale DayZ con le date

IL MONDO DEI MOD

SICCOME DAYZ HA DIMOSTRATO CHE LA COMMUNITY DEI MOD NON È ANCORA MORTA, RICORDIAMO SETTE MOD CHE HANNO RIDEFINITO I VIDEOGIOCHI SUI QUALI ERANO BASATI E LE LORO APPASSIONATE COMMUNITY CHE LI HANNO SPINTI A UN SUCCESSO STRAORDINARIO.

ALIENS TC

In una delle prime conversioni totali, Justin Fisher trasformò l'influente sparatutto Doom di Id Software in un perfetto adattamento del film di James Cameron, Alien. Evocava efficacemente il tono del film, il livello di apertura è un perfezionamento della suspense essendo completamente privo di nemici, e continuò a influenzare l'ambizioso Trespasser di Dreamwork Interactive del 1998.

COUNTER-STRIKE

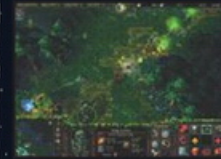
Minh Le e Jess Cliffe presero Half life di Valve e convertirono il tentacolare paesaggio pieno di alieni in un moderno campo di battaglia militare. L'immensa popolarità di Counter-Strike ha spinto Valve ad accaparrarsi i due designer per farli lavorare a una versione retail del mod. Più di dieci anni dopo, il fascino duraturo della sua incarnazione originale rimane immutato, con giocatori che continuano a intasare i server indipendentemente dall'uscita della più recente versione.

GARRY'S MOD

Garry's Mod più che un videogioco è un vero playground per utenti per esplorare il potenziale del motore Source. Nel gioco non c'è nessun obiettivo, ma i giocatori possono manipolare gli oggetti con un'arma fisica. Non sorprende che il contributo principale alla gaming community sono i vari video realizzati dai fan creati usando il versatile mod.

DEAR EASTER

Un altro mod del motore Source, Dear Easter fu distribuito nel 2008 dall'impresa indie britannica thechineseroom. La sua struttura non convenzionale (il gioco non presenta chiari obiettivi, focalizzandosi piuttosto sulla narrazione epistolare) venne apprezzata, tanto che ne è uscito un remake, distribuito all'inizio dell'anno.

DEFENSE OF THE ANCIENT

Defense of the Ancient, più comunemente conosciuto come DOTA, ha più o meno 20 milioni di devoti giocatori in Cina e ha prodotto un genere proprio da quando è stato distribuito nel 2003. Basato su Warcraft III di Blizzard, è divenuto uno dei mod più riusciti di tutti i tempi e ha attratto l'attenzione di Valve, dove si sta sviluppando il sequel con il creatore IceFrog.

FREEWORLDS: TIDES OF WAR

Erano anni che mancava un simulatore con gli starfighter di Star Wars, quindi spettava alla community dei mod prendere Freelancer e rimodellare l'intero gioco su modello di Star Wars. Se poi preferite la fantascienza con un po' più di coraggio, potete sempre optare per l'analoga conversione totale di Battlestar Galactica.

TEAM FORTRESS

È facile dimenticare che Team Fortress ha cominciato la sua vita come mod sul motore Quake di id. L'innovativo videogioco organizzato in classi ha toccato il tasto giusto con i giocatori PC e ancora una volta quegli esseri onnipotenti di Valve hanno prestato attenzione e ingaggiato Robin Walker, John Cook e Ian Caughley per riprodurlo come Team Fortress Classic e creare un sequel.

ETICA DELLA TERRA DESOLATA

Le fazioni di banditi e sopravvissuti di DayZ hanno un'etica? Vediamo cosa dicono i giocatori.

THE SURVIVORS

CRONIC

"Fino al momento critico, la nostra società "civilizzata"ci trasmesso la sua idea di moralità sin da quando siamo nati. Ma quando l'ordine è andato perduto, quando la società è andata in pezzi, il lusso dei pricìpi, la morale? No, fai ciò che ti senti di fare. Non c'è tempo per esitare. Hai un impulso? Soddisfalo. Dormi bene".

STEVE C.

"Non sparerò a meno che la forza non sia aumentata. Sono cambiato dal 'non sparerò a meno che non mi sparino' a causa di un ragazzo al quale diedi una pistola. Sparerò se continuerete a puntare un'arma nella mia direzione dopo essere stati avvisati di non farlo. Non sparerò mai prima di aver dato molteplici ordini verbali. Se vedrò una tenda la lascerò stare. Se vedrò un veicolo in un luogo non a rischio generazione lo lascerò stare. Se mai doveste vedermi vicino alla vostra tenta, i vostri beni saranno al sicuro, e se vuota, potrete trovare cibo e munizioni extra. Non raccoglierò mai i frutti del vostro lavoro. Come nella vita reale, se posso aiutarvi senza causare danno a me stesso, lo farò. Se avrò appena mangiato e avrò anche solo un barattolo di fagioli e voi starete morendo di fame, sarete i benvenuti. Ne troverò altri prima di cominciare a morire di fame. Se avrete bisogno di aiuto medico e avrò della morfina in più, sacche di sangue, bende o delle bistecche, vi aiuterò in tutti i modi possibili. Se sarete messi alle corde da cecchini, vi fornirò la mia copertura in modo che possiamo uscirne indenni. Se sarete inseguiti da un gruppo di zombi li distrarrò in modo che possiate scappare o curarvi. La mia etica è inflessibile e non sarà cambiata dall'apocalisse. Preferisco i giochi di zombi perché trovo la guerra riprovevole".

I BANDITI

SP45M

"Vi sventrerò e mangerò la vostra milza".

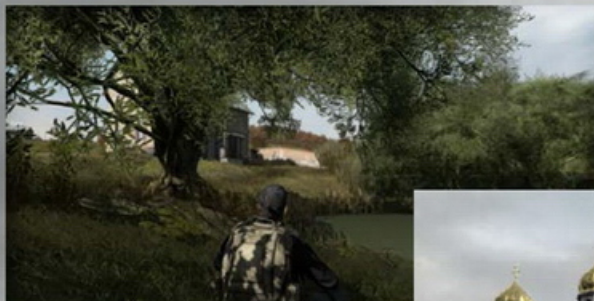
HYDRA

"Se l'apocalisse stesse per arrivare, cercherei almeno di non essere un cazzone. Ma un uomo con un disperato bisogno di sostanza, di vita, è risaputo che compia atti orribili".

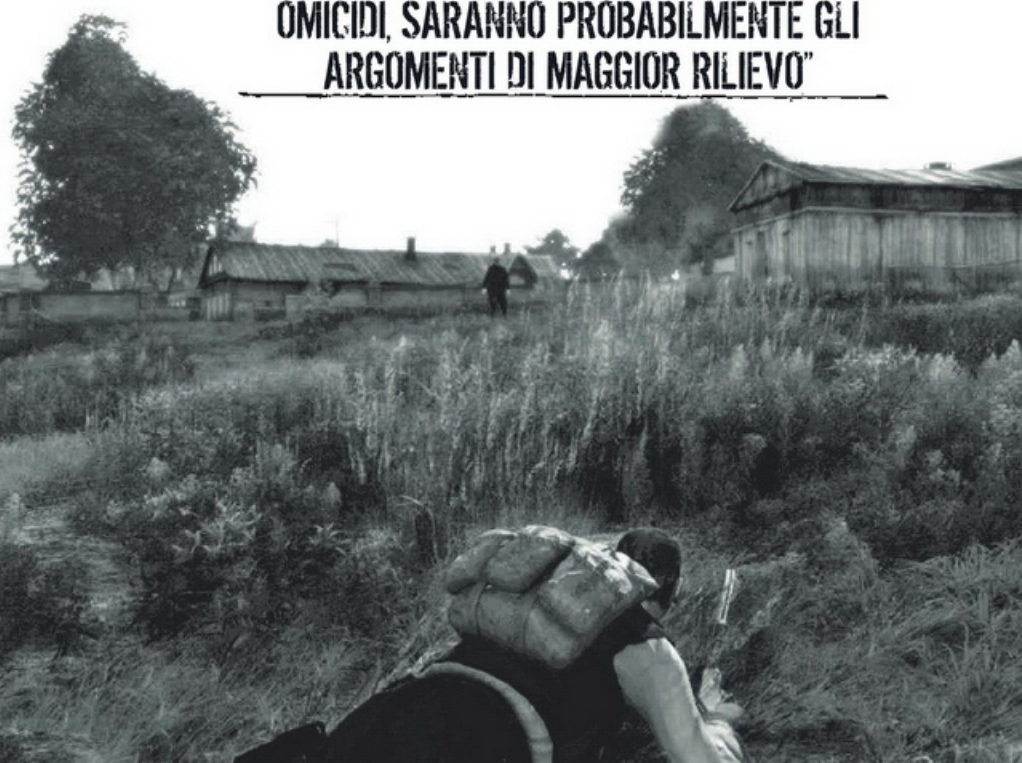
EDWARD B

"La mia sopravvivenza per me è più importante della vostra."

JARETH JAMS

"Difenderò ciò che è mio e le persone che amo, ma in DayZ, fanculo voi. Nessuna scelta sofferta, amici".

GLI EDIFICI POSSONO CONTENERE COSE BUONE E OFFRIRE RIPARO, MA È PROBABILE CHE ATTIRINO L'ATTENZIONE DI ALTRI.

lo stesso free mod on abbia guadagnato niente, ha guidato le vendite di Arma II di tre anni fa e della sua estensione di due anni fa, facendo guadagnare a Bohemia Interactive 300,000 vendite extra nei primi due mesi dopo che DayZ era divenuto disponibile.
Col lavoro passato dal gestire server pieni zeppi del free mod, alla sostanza di DayZ standalone, che come Minecraft sarà un'alpha a pagamento con aggiornamenti gratis man mano che si sviluppa, l'umore è decisamente positivo. Hall parla di potenziali caratteristiche adulte, dai temi importanti, che sta considerando attentamente. Non è solo il fatto che soggetti tabù come la droga e il suicidio possano mettere i bastoni tra le ruote, ma bisogna stare attenti anche a non sconvolgere l'ambiente sandbox applicando dei tool.
"Credo sia un bene che giochi come Fallout li abbiano esplorati perché, più che parole, sono tabù", dice. "I film ne parlano, la tv ne parla, quindi anche i videogiochi dovrebbero farlo. Ovviamente devi studiarli attentamente ma non sappiamo in che modo lo faremo. Non li studieremo in modo da mettere a repentaglio il progetto, ma sono rilevanti. È uno scenario post-apocalittico. Droga, suicidi, omicidi, saranno probabilmente gli argomenti di maggior rilievo. Se improvvisamente tagliamo fuori due di essi perché non vogliamo trattare le parti più difficili, allora non stiamo davvero affrontando la situazione".
" È un risultato da favola per DayZ o per qualsiasi mod, far accadere questo", afferma Hall. "Suppongo ci sia un impulso reale nel far sì che accada perché molti dei problemi che il mod sta sperimentando possono essere davvero risolti solo passando allo standalone. Quindi, per esempio il pathfinding, l'hacking, l'IA... il mod sta usando il gioco (Arma II) in un modo non previsto. Ora abbiamo lo standalone quindi possiamo espanderci abbastanza velocemente".
Il problema di ripetere il successo di Minecraft nel passare da un sensazione indie al tradizionale successo e infine alle console è chiaramente non lontano dalla mente di Hall. "Credo sia una cosa organizzata, trattata", ipotizza, "al momento siamo in una fase di grande sperimentazione ed è per quello che il PC è fantastico. Sperimenteremo e gestiremo bene l'esperienza e, se le vendite saranno buone, vorrà dire che c'è domanda e allora potremo guardare cosa c'è fuori. Credo sia sicuramente fattibile. Se realizzeremo 2 milioni di vendite, allora potremmo considerare questa cosa abbastanza fattibile. Arma, per esempio, è già passato alla 360 (attraverso le serie di Operation Flashpoint di Bohemia Interactive), quindi una possibilità esiste sicuramente.

"È UNO SCENARIO POST-APOCALITTICO. DROGA, SUICIDI, OMICIDI, SARANNO PROBABILMENTE GLI ARGOMENTI DI MAGGIOR RILIEVO"

RACCONTI DAL CHERNARUS

La community dei giocatori di DayZ ci descrive i momenti preferiti…

Z_STATIK_Z

"Una notte stavo girovagando per Elektro. Avevo un revolver e vedevo un bagliore su di un cadavere. Pensai, 'Cavolo! Questa è una trappola, ma affrontiamola.' Era deserto. Sento gente che mi grida di mettere la faccia a terra e lasciare la pistola. Uno dei due assalitori comincia a rovistare nel mio zaino. Mentre lo sta facendo, innocuamente prendo un piccone nella sua gran bella sacca ol'Coyote. Tiro fuori il suo AKM e una rivista. Egli va verso il suo amico per dargli la mia unica scatola di antidolorifici, e mentre fanno quello, io ricarico l'AKM. Mi alzo dietro di loro e mi avvicino per freddarli. Poi vengo schiacciato dagli zombi e muoio.

MARSHMALLOW

"Gioco sempre come sopravvissuto e la mia missione è eliminare i banditi ogni volta che è possibile. Una volta ero appena a nord di Cherno e proprio quando stavo uscendo da un granaio, dei colpi provenienti da un colle vicino cominciarono a colpire il terreno ai miei piedi. Riuscii a schivarli insinuandomi in una foresta dove il cecchino non poteva arrivare. Rimasi lì per circa 20 minuti aspettando che facesse la sua comparsa, finché, a circa mezzo chilometro di distanza, riuscii a vedere la luce di un fuoco tra due ragazzi in ghillie suit e un'altra vittima. I due eliminarono il povero ragazzo e giunsi alla conclusione che erano stati loro a spararmi, così mi trascinai pazientemente verso la loro posizione dove stavano saccheggiando il corpo e perdendo tempo e con il mio CZ mirai a uno di loro. Click…boom!"

THEPASCH

Io e un mio amico eravamo diretti a Elektrozavodsk per fare incetta di medicinali, cibo, bevande e munizioni. Entrammo in bar situato all'angolo di un caseggiato. Ci separammo, ispezionando con cura il primo piano. Io trovai le scale e salii fino al secondo. Quindi, il mio amico era al primo e io al secondo. Le scale erano posizionate in un corridoio strettissimo su entrambi i piani. Io avevo in mano la mia pistola ed esploravo il piano alla ricerca di rifornimenti, così faceva anche il mio amico, proprio al piano inferiore. Fin qui tutto bene. Poi girai lo sguardo verso sinistra e il mouse colpì la parte destra della tastiera facendomi finire col dito sul tasto sinistro del mouse che fece partire un colpo. Il colpo fu udito da loro. Riuscivo a sentirli (gli zombi) gridare, ruggire, correre verso l'edificio dal quale proveniva chiaramente il forte rumore. "Stanno salendo per le scale!" disse il mio amico. Un momento. Le scale erano la mia unica via di fuga, ed essi stavano salendo proprio di lì. Un mucchio di zombi camminavano lentamente verso di me per cercare di strappare la mia carne deliziosa dalle ossa. Poi, tra due zombi si aprì uno stretto passaggio. Era una via di fuga. Scattai giù per le scale e riuscii ad arrivare in strada dove molti altri mi stavano aspettando. Tutti i colpi che avevo ricevuto mi avevano provocato sanguinamenti e non ero in buone condizioni. Il mio amico era già sul tetto dell'ospedale e la scala era circondata da zombi che cercavano di raggiungerlo. "Ti copro io! Sali!" gridava.
Seguii il suo consiglio, cercando di trovare una scala non ancora piena di zombi. Essi mi seguirono ma il mio amico fece un buon lavoro e li decimò e finalmente riuscii a salire la scala verso la salvezza.

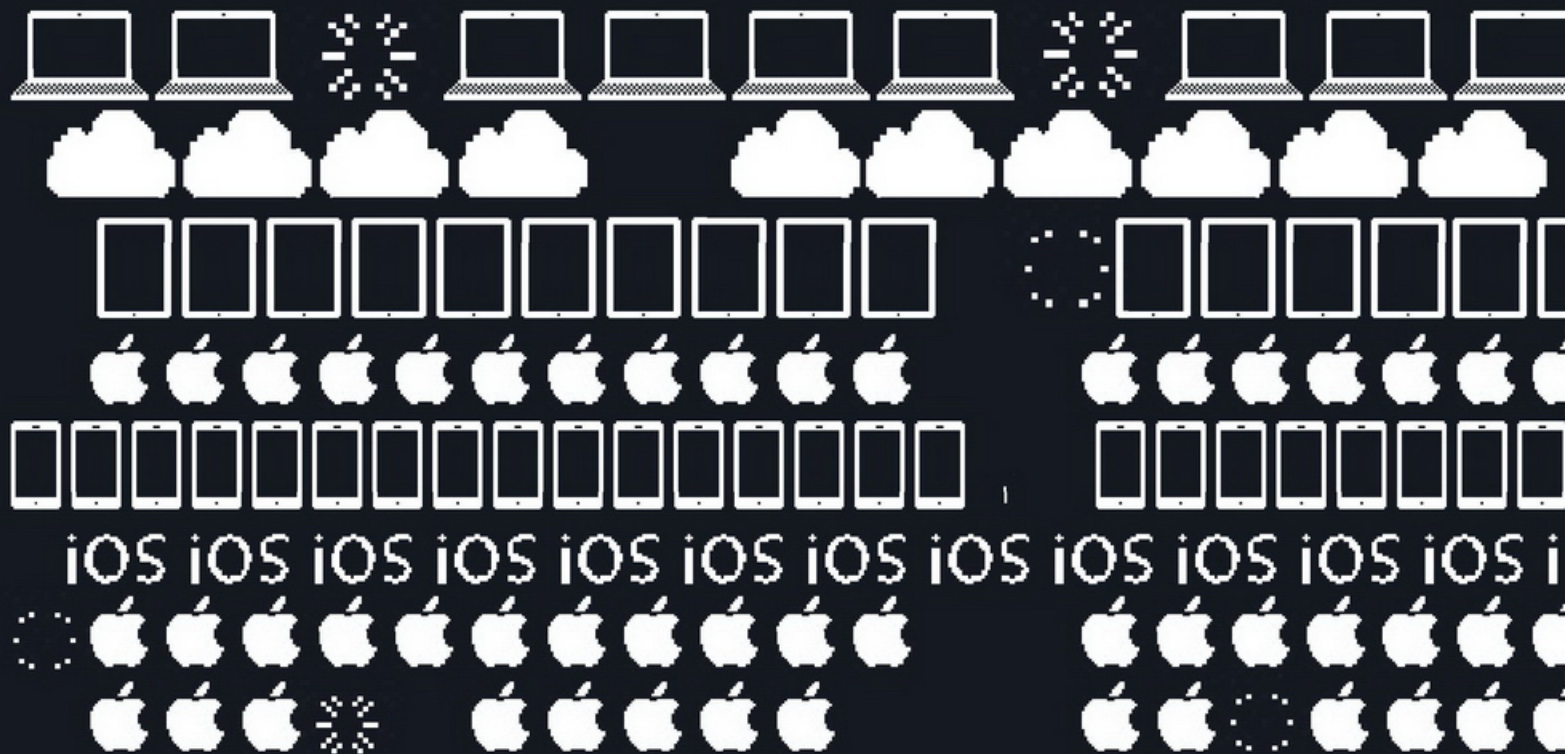
COBAAS

Mi ero appena generato sulla spiaggia vicino Kamenka e non avevo niente di utile, così decisi di dirigermi verso nord nel bosco e poi a est verso Cherno. Mentre avanzavo nel bosco, vedevo qualcosa che correva oltre i confini e quando osservai più da vicino scoprii che erano tre banditi. Siccome non avevo armi, non potevo spararli e dovevo nascondermi. Nei successivi 40 minuti e rotti li ho seguiti rimanendo nel bosco più che potevo finchè finalmente non si sono fermati nel loro accampamento e sono usciti. A quel punto sono corso verso le loro tende e ho rubato ciò che mi occorreva. Fare stalking ai banditi paga!"

HYDRA

"Generato in Kamenka, la città della morte. Un gruppo di sette o otto wookie stavano lì seduti con un potente equipaggiamento. Riconobbero me e un altro sopravvissuto e si finsero amichevoli. Ci portarono al nostro accampamento e si liberarono dell'altro tizio che non voleva seguire le loro direttive. I bastardi uccisero Timmy. Raggiungemmo il loro accampamento e mi ordinarono di prendere tutto l'attrezzatura che desideravo. Trovai una carica esplosiva. Con mia grande sorpresa impalarono un focolare e si sedettero tutti attorno ad esso. Io corsi oltre il fuoco e piazzai l'esplosivo. Loro pensavano solo che ce l'avessi col focolare. Indietreggiai a distanza di sicurezza, poi gridai "Per Timmy!" e scatenai l'esplosione. Morirono all'istante. Nella side chat cominciarono ad andare fuori di testa. Parlai loro mentre prendevo ciò che volevo dai loro corpi, tende e veicoli, poi distrussi i corpi, distrussi le tende e tutti i veicoli tranne l'elicottero che rubai e dal quale mi lanciai nei pressi di Cherno. L'elicottero si scontrò con il municipio e forse uccise una persona mentre io atterrai sano e salvo con un paracadute.

> "MI MUOVO DIETRO DI LORO POI LI INONDO CON L'AKM. E POI ARRIVA QUESTO ZOMBI E MI UCCIDE"

iOS iOS iOS iOS iOS iOS iOS iOS iOS iOS iOS iOS

APPLE INVADE IL MERCATO VIDEOLUDICO

Le voci sui progetti videoludici di Apple abbondano, ma pare che l'azienda abbia già mosso i primi consistenti passi sul mercato. A breve distanza dal lancio di iPhone 5 e iOS 6, proviamo a esaminare l'influenza di Apple sull'industria e a chiederci quali saranno le sue prossime mosse

In genere, il progresso tecnologico è condizionato dai cambi di direzione: l'evoluzione procede su certi sentieri finché idee migliori non eclissano lo status quo. Più volte siamo stati testimoni dell'ascesa e caduta di modelli e standard, così come di svolte epocali come il passaggio dai PC alle console, l'ascesa del 3D e l'affermazione dei giochi "casual". Nel 2007, quando Apple lanciò l'iPhone, pochi pensarono alle potenzialità ludiche dello smartphone ma oggi, assieme all'iOS, esso ha rivoluzionato la nostra cultura, il design dell'hardware e il mondo videoludico in un colpo solo: siamo di fronte all'ennesima svolta.

Durante l'ascesa di Apple molti sminuivano l'idea che la casa "dei computer eleganti" potesse impensierire giganti come Sony, Nintendo e Microsoft. Anche quando i prodotti Apple cominciarono ad affermarsi sul mercato mobile, i rivali li descrissero come mode passeggere e i giocatori tradizionali li ritennero incapaci di offrire delle esperienze ludiche "serie". "Chi continua a sostenere quelle cose è all'oscuro dello stato attuale del gaming" afferma l'artista e developer Zach Gage (SpellTower, Bit Pilot), che ci fa notare come i maggiori dev stiano sviluppando prodotti per iOS, in aggiunta allo stuolo di case indie. "Sembra che il 99 per cento dei nuovi giochi esca per iOS. Ormai uso quasi solo quel sistema".

Gli fa eco Rami Ismail di Vlambeer (Super Crate Box): "Siamo stufi di sentirci dire come vanno fatti i videogiochi. La gente deve capire che prodotti stupendi esistono proprio ai confini di ciò che consideriamo "videogioco". E iOS Sembra eccellere proprio in quel campo, ammette, citando titoli come Superbrothers: Sword & Sworcery, Gauge, English Country Tune e Gage's Bit Pilot. Il veterano Ste Pickford (Magnetic Billiards) ammette: "Un valido argomento è che l'iOS non sia adatto a certi tipi di gioco molto popolari", come i titoli di punta e i giochi tradizionali basati sul controllo di un avatar, ma ride quando suggeriamo che la piattaforma non possa competere sul mercato.

In un certo senso, a monte del cambio di direzione si trova l'ubiquità: i prodotti Apple con sistema iOS hanno venduto così bene da rendere impossibile agli sviluppatori di ignorarli ulteriormente. Le stime attuali dicono che sono stati venduti più di 400 milioni di dispositivi iOS, più di 40 milioni solo nell'ultimo quadrimestre. Anche la Apple TV, che si può collegare alle televisioni HD ed è stata definita un "hobby" dall'azienda, ha superato la Xbox 360 in termini di vendite.

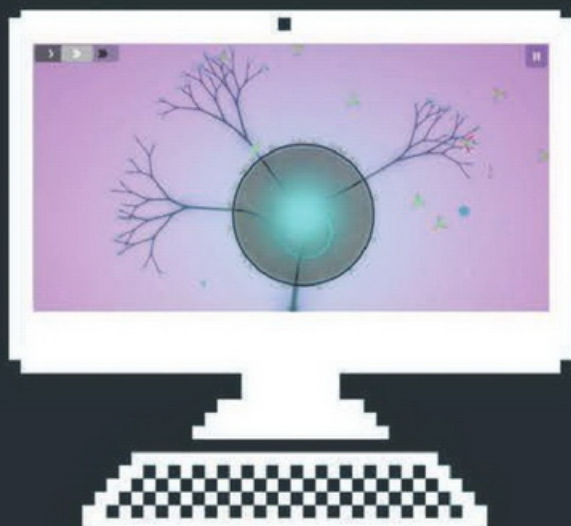
Gli utenti abbandonano le piattaforme dedicate e preferiscono i giochi mobile su dispositivi iOS, e anche in ambiente domestico lo spazio ludico sta diventando portatile e i giocatori sempre più affezionati ad app e giochi per smartphone e tablet. L'avvento di Apple ha scosso il precedente modello dell'industria, basato sull'idea di produrre una console solida contando sui big dello sviluppo per proporre titoli di punta. Apple propone invece un flusso regolare di update annuali per l'hardware, unito alla retrocompatibilità (tipicamente dell'ordine di un paio di generazioni) del sistema e delle applicazioni. Se alcuni aspetti, come il display ad alta risoluzione Retina, sono positivi per l'utente, niente è capace di eguagliare il fatto di poter contare su una console totalmente rinnovabile.

Secondo Torsten Reil, CEO di NaturalMotion (CSR Racing, Backbreaker), questo è proprio il motivo per cui i giochi sono apparsi su iOS "quasi organicamente". Nonostante il numero di dispositivi venduti, Reil nota che l'iOS "è strutturato non frammentariamente e offre un'esperienza analoga a quella delle console". Visto il modo in cui l'azienda rilascia i suoi dispositivi, gli sviluppatori non devono temere di ricominciare da zero ogni volta che Apple propone un'idea. Ma Apple ha altro, oltre all'harware, da insegnare ai suoi rivali. L'azienda ha stimato più di 400 milioni di account attivi sull'iTunes Store, la maggior parte con carta di credito, molti dei quali esistevano prima dell'uscita di iOS.

"Uno dei fattori del successo della piattaforma di Apple è la mancanza di attriti in fase di pagamento", dice Reil, notando che Apple offre svariate opzioni di pagamento, tra cui il gioco gratuito unito agli acquisti in-app. L'unico punto debole per alcuni è l'azienda stessa, ritenuta non interessata al mercato videoludico. Ma le cose stanno per cambiare anche sotto questo punto.

"Apple ha sviluppato molte interessanti feature per videogiochi. Alcune di esse sono ostiche ma è stato grandioso, per uno sviluppatore indie come me, accedere a funzioni come il leaderboard o il multiplayer online asincrono", dice Gage. Ismail racconta di aver contattato Apple, definisce "molto utili" le conversazioni, e riferisce che ogni persona con cui ha parlato è stata "sinceramente interessata a quello che avevamo da dire riguardo i nostri giochi o quelli sviluppati dai colleghi". L'impressione di Ismail è che Apple si stia accorgendo che i videogiochi sono una componente importante dell'ecosistema.

Pickford non ne è così certo: "In genere Apple sceglie giochi a basso rischio, prevedibili e derivativi per le sue promozioni sull'App Store, il che fa pensare a un'azienda che non incoraggia la fioritura di nuove idee, come fa invece Nintendo". Pickford ritiene che Apple consideri i giochi come un buon mezzo per promuovere il suo hardware e, curiosamente, pensa anche che questa situazione sia un beneficio per i developer: "Il motivo per cui sviluppiamo prodotti per iOS è che è una piattaforma più aperta, senza i controlli che incontriamo su tutte le altre, anche su Steam. Proprio come le console, tradizionalmente poco aperte verso i developer indie, le altre piattaforme obbligano a comprare costosi pacchetti di sviluppo, rifiutano lo status di developer ai

iBlast Moki 2 - Un altro puzzle game, ma questo può vantare puzzle che coinvolgono paperelle di gomma in un'ambientazione steampunk. Super!

Ispirato a Galcon, Eufloria è uno strategico in tempo reale dove gli alberi crescono sugli asteroidi, ed è un titolo immersivo che funziona meglio da vicino (non in TV).

Il dev indie Zach Gage ha fatto centro con SpellTower, e ritiene che i giocatori che sminuiscono l'iOS siano poco informati.

programmatori che lavorano da casa ed esercitano sempre una qualche forma di direzione creativa. C'è sempre qualcuno che decide se il tuo gioco potrà essere distribuito o meno sulla sua piattaforma". Il controllo esercitato dai proprietari delle piattaforme è ormai radicato nell'industria, ma con un'intensità del tutto nuova, e Pickford ritiene che non abbia senso in un settore creativo: "È come se uno scrittore o un cantante dovessero ottenere i permessi da Amazon, prima di scrivere un libro o una canzone a loro spese, solo per essere certi che verrà distribuito", immagina. "Questo è ciò che è successo con Sony e Microsoft e ora anche Steam si sta muovendo da un oscuro sistema di approvazione a un contest di popolarità crowd-sourced, dove senza i voti degli utenti Steam il vostro gioco non sarà pubblicato". Ste spiega che i dev indie vogliono essere liberi di lavorare senza essere limitati dai publisher e dai reparti marketing, cosa che iOS permette: oltre a qualche specifica tecnica e linea guida per i contenuti, i dev sono totalmente liberi. Inoltre possono aggiornare, modificare e creare patch per i loro giochi quando vogliono, una volta pubblicati.

Il CEO del consorzio di sviluppatori TIGA, Richard Wilson, pensa che il fatto che gli sviluppatori siano più liberi fuori dai canali tradizionali "possa solo essere una cosa positiva". E aggiunge: "Parliamo spesso dell'età dell'oro dello sviluppo, gli anni '80, quando i giochi venivano creati dai developer nelle loro camerette. Il cerchio si è chiuso ora, ma ad un livello più alto visto che la rete Apple ha un appeal molto forte". Il sistema è anche vantaggioso per la case più grandi. Anche i dispositivi iOS più costosi comportano spese di sviluppo molto più basse di quelle delle console maggiori. In questo modo il sistema Apple garantisce un flusso di entrate secondario. "Non è facile, per uno studio, lavorare contemporaneamente su più di un gioco per console", spiega il CEO di Splash Damage Paul Wedgwood, la cui casa ha debuttato su iOS con RAD Soldiers dopo il successo di Brink sulle console. "Ci siamo sempre domandati se ci fossero altre opportunità per Splash Damage. Quattro anni fa tutti parlavano dell'ascesa di Xbox Live Arcade e del PlayStation Network, ma le cose non si sono sviluppate come da pronostico". Con Apple, spiega Wedgwood, fu subito chiaro che i potenziali erano enormi, dal punto di vista economico e creativo.

Qualcuno potrebbe collegare questa dichiarazione con l'idea che iOS non sia in grado di ospitare giochi di primo piano e sia destinato a progetti secondari. Del resto, è difficile che un dispositivo di minor potenza competa ad alti livelli, giusto?

Sbagliato, obietta Wedgwood. "L'iPhone è una valida piattaforma videoludica. La grafica, l'audio e l'interfaccia sono superbe. È un dispositivo ludico ad alta qualità, meglio dell'N-Gage, del DS e di tutti i dispositivi mobile venuti prima". Reli è d'accordo: "Ci è voluto del tempo perché i dispositivi mobile come l'iPhone raggiungessero il livello delle console, ma ora le performance sono analoghe". Reli nota come

Una breve storia della carriera videoludica di Apple

Apple II
Distribuito nel 1977, fu uno dei primi portatili di successo grazie alla sua natura user-friendly. Il colore, l'audio e l'architettura aperta portarono al boom dei videogiochi. Secondo il creatore di Ultima, Richard Garriott, "Il linguaggio per lo sviluppo di videogiochi fu creato sull'Apple II, perchè era possibile padroneggiare appieno il codice del sistema".

Apple IIGS
La linea Apple II passò all'architettura a 16 bit nel 1986, con il IIGS. La macchina era potente ma si videro più versioni port di giochi per altre console a 8 o 16 bit che esclusive. Prima di essere abbandonato da Apple, ospitò alcuni titoli originali come Zany Golf, Space Quest e Warlock.

Apple Macintosh
Il IIGS ebbe poca fortuna, perchè Apple ripose le sue speranze nel Macintosh. Il display da nove pollici a 512x384px era adatto ai videogiochi, ma i developer furono attratti maggiormente dalla grafica ad alta risoluzione e dal mouse, e produssero titoli come Crystal Quest e Shufflepuck Café. Le vendite calarono presto, ma non prima dell'uscita di esclusive come Marathon, l'antenato di Halo.

Apple Bandai Pippin
Distribuita nel 1995, nel periodo più nero per Apple, la console fu un disastro. "Cattiva scelta di tempo e architettura debole," spiega il cofondatore di id Software John Romero. "Fu una specie di versione beta di ciò che più tardi fece Microsoft con la Xbox. L'architettura era pessima e anche l'idea di trasformarlo in una specie di personal computer fu fallimentare". Pezzi venduti: 42000.

Se l'impatto di Apple nel mondo dei videogiochi era scarso prima, adesso...

Immagini per gentile concessione di Shrine Of Apple (shrineofapple.com)

Apple abbia progressivamente migliorato le specifiche dei suoi prodotti, specialmente dell'iPad che ora monta un chip quad core A5X e un display ad alta risoluzione da 2048x1536px. È anche convinto che presto ogni divario tecnologico sarà azzerato. "La strategia basata sulla limitazione dei servizi è stata abbandonata. Ed è successo molto in fretta".

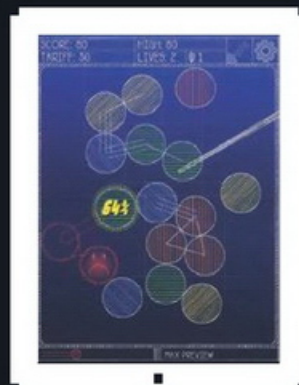
Come già notato, Apple attua una strategia diversa da quella dei suoi rivali: le specifiche tecniche di una piattaforma non sono poi così importanti, se vengono aggiornate ogni anno, e la filosofia Apple non è limitata a una o più delle sue piattaforme, ma si estende a tutti i suoi prodotti (diversamente dai suoi rivali, intestarditi nell'integrazione con la TV e con i dispositivi portatili).

Abbiamo già menzionato quanto il successo dell'iTunes Store vada di pari passo con quello dell'iOS. Con il servizio iCloud l'azienda permette anche di sincronizzare dati senza interruzione, mentre le esigenze multiplayer sono soddisfatte dal Game Center e dalla compatibilità wireless e Bluetooth; infine, con la Apple TV i film possono essere proiettati su ogni TV HD. E tutti questi sistemi si integrano a vicenda: il Mac, da lungo relegato nel ghetto videoludico, è ora collegato con l'App Store e il Game Center. I sistemi Apple si stanno progressivamente integrando l'uno con l'altro benché Apple, a differenza di Microsoft, stia cercando di trasmettere un senso di familiarità con i suoi dispositivi più che attuare una strategia di omologazione. Gli studenti universitari adorano i Mac e fanno aumentare le vendite di iOS; i bambini adorano l'iOS e spingono i genitori a valutare l'acquisto dei Mac. Risultato: una totalità integrata con grandi potenzialità videoludiche.

La questione è ora se Apple farà o meno il salto verso la TV, magari creandone una. "Ci siamo resi conto di come Apple abbia scosso l'industria portando sul mercato globale i giochi mobile, e sono certo che la cosa non finirà qui," afferma Wilson. "Credo che se Apple entrerà nel mercato dei giochi per la TV gli utenti giocheranno sulle loro TV... Ciò avrà ovviamente ripercussioni enormi sul mercato delle console." Visto però che i televisori hanno cicli di aggiornamento lunghi, sembra che Apple continuerà a dedicarsi al suo passatempo, Apple TV. Pickford ritiene che la TV resterà lontana dai progetti di Apple: "I giochi tattili rendono di più se si può toccare lo schermo, mentre i giochi alla TV di solito richiedono dei bottoni e una manopola. Non credo che i giochi saranno delle applicazioni di punta per Apple TV."

Reil, dal canto suo, crede che la TV non conti più come una volta. "Sono finiti i tempi in cui si credeva che le esperienze videoludiche domestiche, con grandi schermi, fossero superiori a quelle offerte da piccoli schermi portatili," afferma. "Ciò che veniva chiamato il primo schermo, la TV, sta diventando il secondo, sostituito da quello portatile." Questa transizione gioca a favore di iOS, che potrebbe fare fatica con uno sparatutto in prima persona e con il multiplayer in simultanea, ma può vantare un'infinità di titoli immersivi, supporta il multiplayer asincrono e offre componenti social. Ovviamente i programmatori navigati lavorano ai limiti dell'hardware e benché si siano già visti molti titoli per iOS con tasti direzionali e bottoni virtuali, i developer hanno sviluppato controlli per l'interfaccia gestuale. I titoli iOS basati

Tiny Wings esemplifica il tipo di gioco che gli scettici si attendono di vedere su iOS: si gioca con un dito e non finisce mai. Attenzione: se anche ciò fosse vero (e non lo è), sarebbe comunque un ottimo mini gioco.

> "Sono finiti i tempi in cui si credeva che le esperienze videoludiche domestiche fossero superiori a quelle offerte da piccoli schermi portatili"

Direttamente dai veterani The Pickford Bros, l'eccellente Magnetic Billiard: Blueprint. Ritengono che iOS sia una grande piattaforma per i dev indie, per via della libertà che offre.

iMac

Uscito nel 1998, l'iMac rivoluzionò il mondo dei personal, nel senso che da allora in poi questi non dovettero più essere nascosti in un angolo della camera. Ebbe grossi risultati di vendita, dando anche una grossa spinta ai prodotti Mac e allo sviluppo dei videogiochi. La linea iMac vantò poche esclusive, come il IIGS, ma almeno aveva le versioni port dei giochi per PC.

iPhone

Inizialmente le feature erano limitate a una manciata di programmi e applicazioni web, ma tutto cambiò con l'iPhone 3G e l'arrivo dell'App Store e dei pacchetti di sviluppo. Il successo provocò un'ondata di titoli per iPhone e l'innovazione fu spinta dai controlli innovativi. I modelli successivi hanno progressivamente migliorato le specifiche, arrivando a fare dell'iPhone una console portatile capace di battere ogni concorrenza.

ipad

Definito quando uscì come "un grosso iPod touch", l'iPad è stupendo proprio perché è un grosso iPod touch: l'interfaccia multitouch unita allo schermo più grande ha fornito ulteriori possibilità ludiche e portato alla nascita di dozzine di giochi di strategia, puzzle e giochi da tavolo, molti dei quali esclusivi. Come per l'iPhone, le specifiche hanno fatto passi avanti velocemente, così come i risultati di vendita.

Apple TV

La cenerentola del gruppo, e potenzialmente il prodotto del futuro. Oggi l'Apple TV è un canale per guardare in televisione i video iOS. Pochi giochi sono compatibili con la piattaforma e l'interfaccia grafica subisce dei pesanti rallentamenti. Ma non riusciamo a non pensare al futuro e al fatto che l'Apple TV potrà smettere di essere un semplice "hobby" per diventare un prodotto di punta nel mercato dell'home media e dei videogiochi.

■ Poche volte i controlli virtuali e il gameplay stile console funzionano assieme. Spell Sword, della Everplay, ha fatto centro...

visto che dagli anni '70 quasi tutti i giochi sono basati sul controllo di un avatar tramite un joystick".

Con così tanti generi e stili di gioco costruiti attorno a un sistema di quel tipo, Pickford non si sorprende che tanti utenti siano ancora scettici verso iOS. "Ma grosse produzioni e concept complessi appariranno su iOS, appena il mercato capirà il potenziale della piattaforma. Detto questo, forse gli utenti desideravano solo giochi più semplici e brevi, mai apparsi prima perché non ammessi dal modello di business delle console..."

Il problema di soddisfare gli utenti in cerca di gratificazioni istantanee con giochi di alta qualità non è stato ignorato dagli sviluppatori intenzionati a far presa su un'utenza vasta. L'interfaccia grafica sviluppata da NaturalMotion, Euphoria, è stata impiegata per giochi prominenti come GTA 6. Ma due anni fa l'azienda ha compreso che l'iPhone è in grado di adattarsi in tempo reale alle sue innovazioni. Il valore del loro primo titolo per iOS rimane alto, ma con Backbreaker i developer hanno invece coniugato la qualità dei giochi di punta con un gameplay semplice, più adatto all'esperienza mobile. La Splash Damage ha preso una strada simile con RAD Soldiers, ritenendo che l'iOS permettesse di realizzare un titolo di qualità, ma anche di introdurre un gameplay diverso, ad esempio inserendo elementi social e di connettività.

"Ci siamo ispirati a giochi avvincenti ed elaborati come Final Fantasy Tactics", dice Wedgwood a proposito del multiplayer di RAD Soldiers. "Ma abbiamo anche tenuto conto della modalità online, che è simile a quella di Words With Friends ed è a turni". Secondo Reil, è importante non limitarsi al tipo di gioco spensierato comunemente associato a iOS. I giochi dovrebbero essere invece capaci di ricompensare l'impegno duraturo, ma anche di superare la "prova del tempo", fornendo dei gameplay solidi con tempi di gioco brevi. "Vogliamo un gioco con un arco di progressione che può durare più di un mese e i cui elementi del gameplay siano capaci di contribuire a questo fine. Cerchiamo di focalizzare la produzione su questi

"Forse gli utenti desideravano soltanto giochi più semplici e brevi, mai apparsi prima perchè non ammessi dal modello di business delle console"

■ I giochi semplici con interfaccia per un solo dito, come Orbital, non avranno grande profondità ma sono capaci di tenervi incollati allo schermo per ore.

su interfaccia gestuale comprendono titoli come Eliss e Zen Bound, e alcune port da PC funzionano meglio sull'interfaccia tattile e gestuale di iOS, come per esempio World Of Goo e Osmos. Anche i giochi più tradizionali vengono modificati nelle versioni iOS: la Epic Games, con Infinity Blade, ha saputo rinnovare il modello del picchiaduro alla Punch Out focalizzandosi sulla gestualità nell'uso delle spade, e i giochi di corse integrano l'inclinazione nel sistema di guida.

Inoltre i contenuti ludici sembrano spingere iOS lungo i sentieri battuti una volta dal Nintendo DS, aprendo il mercato ad un pubblico più vasto e ispirando lo sviluppo dei giochi futuri. L'obiettivo è quello di raggiungere un pubblico globale, ma Pickford non può non notare il disagio provato dai videogiocatori tradizionali: "Le grosse produzioni sono tecnicamente possibili, ma i modelli di utenza mobile non sono adatti a esse, né la strategia di iOS di sviluppare giochi a basso costo. Inoltre la mancanza del controller rende meno efficaci i giochi con avatar. È una cosa nuova,

STEVE JOBS VS VIDEOGIOCHI

Molti ritengono che Steve Jobs, cofondatore e due volte CEO di Apple, si opponesse ai videogiochi e che solo il successo di iOS abbia cambiato le sue prospettive. Abbiamo chiesto a Leander Kahney, editor di Cult of Mac e autore del bestseller segnalato dal New York Times Inside Steve's Brain, se c'è qualcosa di vero in queste voci.

Qual è la tua impressione del rapporto tra Jobs, Apple e i videogiochi?
Credo che Jobs desiderasse un ruolo videoludico per i Mac, ma la storia cospirò contro di lui. I primi Mac erano adatti ai giochi, con ottime interfacce grafiche e controlli via mouse, basti pensare a Myst e Marathon. Ma quando il Mac fu eclissato da Windows, i developer lo accantonarono: era una piattaforma secondaria e non c'era modo di agevolare le versioni port. Il Mac patì le stesse pene dell'Android: non c'era sufficiente spazio di azione. Per questo credo che Jobs abbia ignorato i videogiochi: non poteva competere su quel piano.

I primi prodotti Apple sembravano essere perfetti per i videogiochi, ad esempio l'Apple II. Eppure Jobs sembra non essersi mai interessato a essi...
Forse i primi tempi Jobs non considerava abbastanza i giochi. Era più interessato a prodotti con applicazioni più "alte", come la scienza, l'educazione e la grafica, e sembra che fosse interessato ad applicazioni capaci di "lasciare il segno nell'universo". Nell'era post Apple II i giochi vennero accantonati e i Mac furono pubblicizzati come macchine affidabili per professionisti, forse per rispondere a quei critici che li descrivano come dei "giocattoli".

Le opinioni di Jobs hanno influenzato l'iOS? Ci è voluto del tempo prima che Apple parlasse delle potenzialità videoludiche della piattaforma...
Sì, l'attitudine di Jobs ha rallentato l'arrivo dei giochi su iOS. Jobs non voleva nessuna applicazione esterna sull'iPhone, la cui interfaccia era stata pianificata nei minimi dettagli, e i suoi assistenti ci hanno messo del tempo per convincerlo ad approvare l'App Store. Una volta convinto delle potenzialità ludiche dei dispositivi iOS, grazie ai sensori e all'interfaccia tattile, Jobs divenne un sostenitore entusiasta. Jobs, poi, era un opportunista: appena l'App Store fu aperto, furono subito chiare le potenzialità di iOS. Jobs non era un grande giocatore, ma fu sorpreso dalle esperienze e dalle interfacce innovative che i dev avevano sviluppato. Molte idee creative sono emerse originariamente dal contesto ludico, come l'uso originale degli accelerometri e l'interfaccia gestuale.

ATTRAZIONI MODERNE

I migliori giochi iOS degli ultimi tempi

REAL RACING 3

Real Racing era usato dagli utenti iOS per smentire i detrattori che dicevano che la piattaforma vanta solo pessime app e cloni di Angry Birds. Il terzo episodio della serie cerca di conservare le qualità da gioco di punta dei suoi predecessori: l'interfaccia grafica è da console e regge molte auto in contemporanea, mentre le opzioni offrono decine di percorsi (anche reali) e la compatibilità con AirPlay. Vrooom!

BAD HOTEL

Rilasciato in Agosto, Bad Hotel è un ottimo esempio di come i developer iOS stiano innovando mescolando i generi tra loro. Il titolo unisce il gameplay dei giochi tower defence con i giochi musicali e il suo punto di forza è l'originale storia, che vi vuole impegnati a edificare sui terreni del Tiranno del Texas, Tarnation Tadstock.Preparatevi a erigere barriere contro orde di yeti, gabbiani e topi...

BLAST-A-WAY

Il catalogo della Illusion Labs comprende il classico Labyrinth 2, giochi multitouch di skateboard e BMX e il bizzarro platform Sway. Blast-A-Way è invece un misto tra azione, avventura e puzzle: il gioco vede degli eroi robot impegnati a salvare dei cubi usando bombe, porte colorate e portali. L'anticipazione che abbiamo visto sembra stupenda e il gioco dovrebbe essere già uscito quando leggerete questo articolo.

SUPER STICKMAN GOLF 2

Il gioco originale prendeva il golf ed eliminava gli elementi noiosi come i green banali e le selezioni delle mazze, sostituendoli con campi bizzarri, power-up e un immersivo e frenetico sistema multiplayer. Il sequel è simile al vecchio gioco, ma contiene una funzione puzzle game, modalità a due giocatori asincrona via Game Center e una gran quantità di nuove feature e power-up.

SHARDLANDS

Questo atmosferico puzzle 3D è il perfetto esempio del tipo di gioco iOS che dobbiamo aspettarci, dato che Apple continua ad accrescere le specifiche dell'iPhone e dell'iPad. L'interfaccia intuitiva, accessibile e tattile è funzionale alla storia, che vede un viaggiatore disperso su un pianeta alieno, e si sposa a perfezione con la grafica da console. Il gioco è già un classico, ma sarebbe stato impossibile vederlo su un dispositivo mobile anche solo due anni fa.

RIDICULOUS FISHING

Finalmente il titolo della Vlambeer è in fase di uscita. Liberamente ispirato a Radical Fishing, dove un ragazzo si dedica alla nobile arte della pesca armato di biancheria intima, una barca e armi devastanti, il gioco vanta due delle cose che stiamo adorando di iOS. Primo, il fatto che piccoli dev continuino a produrre videogiochi. Secondo, che i suddetti dev siano decisi a creare giochi pieni di creatività e ironia.

LITTLE CONQUEST

I dispositivi mobile sono spesso presi tra due fuochi: la gente vuole giochi simili a quelli per PC, ma con esperienze ludiche veloci e soddisfacenti. Un primo passo è stato fatto da Little Conquest: il gioco prende gli strategici in tempo reale e spinge sull'acceleratore, eliminando i fastidi strategici e garantendo un'esperienza ludica breve ma profonda, in cui dovete battere i Normanni. Può anche vantare tre modalità di gioco e il multiplayer.

aspetti".

Tutto questo richiede un cambio di mentalità per il giocatore tradizionale. Ma si deve anche attirare e mantenere l'attenzione degli utenti, circondati da centinaia di titoli economici. Wedgwood descrive l'industria come una piramide: in cima ci sono i giochi di punta, seguiti da quelli per PC e, per ultimi, dai giochi iOS. "Questa piramide non è basata sulla qualità, ma solo sulla popolarità e sui costi", spiega. Se le cose stanno così, la sua piramide mostra una volta di più il potenziale di iOS, perché di questi tempi conta la convenienza.

Anche presumendo che la mentalità iOS si diffonda e modifichi l'idea di "gioco tripla A", la realtà è che i giochi di primo piano restano essenziali, cambiano solo gli introiti. Vedremo titoli sempre più focalizzati, al posto dei prodotti di primo piano capaci di offrire più di 60 ore di gioco, o semplicemente titoli con prezzi sempre più bassi. Per Reil, sarà uno shock per tutti i publisher abituati a grossi guadagni iniziali: "Il modello di business è cambiato: su iOS lo standard è il gioco gratuito". Il modello basato su grosse spese da parte dell'utente non funziona più, perché la gente "continua a provare giochi finché non trova quello che preferisce".

Rimane in discussione se iOS punterà sulla TV per competere con le console, distribuendo videogiochi più tradizionali, o invece continuerà a recitare la sua parte nel vasto ecosistema Apple. Qualsiasi cosa succeda, Apple ha già trasformato il mondo dei videogiochi, innovando il design delle piattaforme e proponendo nuove modalità ludiche. iOS ha introdotto un'interfaccia gestuale, intuitiva e tattile, rendendo l'esperienza ludica accessibile come nemmeno il Nintendo DS era riuscito a fare.

La maggiore connettività e il naturale carattere social dei dispositivi portatili hanno spostato il gioco multiplayer, tradizionalmente legato al PC, nelle mani degli utenti, tanto da spingere anche i developer a un ripensamento. Apple ha anche, e forse questo è il maggior merito, aperto la strada per una nuova era creativa nell'industria: le case abituate a produrre titoli di primo piano cominciano a comprendere l'appeal dell'immediatezza, mentre i developer indie sono ora liberi di portare le loro idee sul touchscreen senza dover attendere i responsi delle riunioni di marketing, e i giochi indie si affiancano a titoli come Infinity Blade e Real Racing. "Grazie a queste caratteristiche, avete un prodotto dalle potenzialità ludiche enormi", riferisce Reil, "e non credo che a quelle se ne debbano aggiungere altre".

Per Wedgwood l'innovazione e la connettività non sono solo caratteristiche in grado di distinguere Apple dai rivali, ma potrebbero assicurarle un successo durevole: "In passato ogni gioco era frutto di una evoluzione produttiva della tecnologia. Oggi stiamo assistendo ad una evoluzione produttiva del gameplay, che è ciò che ci aspettavamo di vedere da sempre". Il ciclo di gioco tradizionale è finito, perché il nuovo paradigma unisce le grosse uscite con la retrocompatibilità. L'attenzione è ora totalmente centrata sull'innovazione, non sull'ascesa e caduta di pezzi di hardware dalla vita limitata. Solo questo fatto reca con sé la promessa di giochi migliori, ed è certamente il miglior risultato di Apple nell'industria videoludica.

iPhone 5 e iOS6

Vi spieghiamo perché gli upgrade di Apple possono influenzare il panorama videoludico più di quanto immaginiate

A prima vista, l'uscita dell'iPhone 5 ha poco a che vedere con i videogiochi. È solo un cellulare più alto e sottile, giusto? In verità il nuovo hardware e le nuove funzioni del sistema iOS 6, che gira anche su iPad e iPod touch, hanno rivoluzionato il rapporto tra Apple e i videogiochi.

Retina Display

L'acclamato Display Retina è stato migliorato con l'iPhone 5: lo schermo è ora più lungo di 9mm ma è largo come quello dell'iPhone 4, conservando così la comodità dell'utilizzo del display con una mano sola. Lo schermo è più piccolo di un pollice di quello della PS Vita, ma la risoluzione a 1136x640px supera quella a 960x544 di Sony. Inoltre la nuova interfaccia permette i controlli tattili senza bisogno di un secondo strato sullo schermo, massimizzando la risoluzione e la chiarezza delle immagini. La proporzione in 16:9 significa che si può giocare in widescreen, mentre le app non aggiornate sono visualizzate al centro dello schermo con dei bordi aggiuntivi. Lo spazio extra sullo schermo apre il ventaglio delle possibilità future... quella che sogniamo noi sono i controlli virtuali posizionati al lato dello schermo centrale.

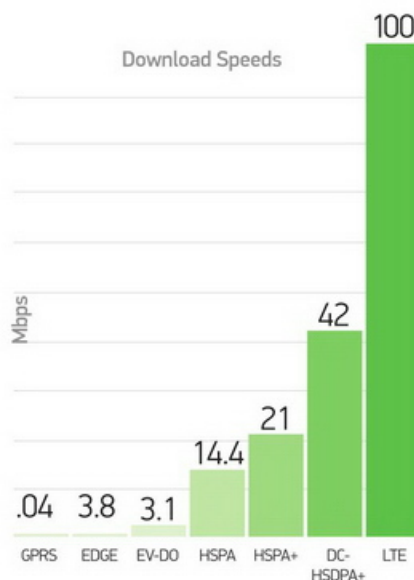
Processore più veloce

Il nuovo chip A6 dell'iPhone 5 è più piccolo di quello usato per l'iPhone 4S, ma riesce ad essere due volte più veloce a beneficio di tutto il sistema e, soprattutto, dell'esperienza videoludica. Alla presentazione dell'iPhone 5 Rob Murray di EA ha mostrato Real Racing 3 in azione sul nuovo smartphone, lodando le innovazioni hardware che hanno permesso "qualità cento per cento console". Ciò non significa che vedremo giochi per console su iOS, certo, ma i miglioramenti grafici, compresi i riflessi dinamici visti negli specchietti retrovisori di Real Racing, sono sorprendenti. D'altra parte alla presentazione si è visto un gioco di guida molto realistico, tanto da non poterlo definire un gioco mobile. Se i giochi pesanti hanno tradizionalmente causato problemi ai dispositivi Apple, specie per quanto riguarda il surriscaldamento e le batterie, sembra che le cose siano cambiate. Apple promette che l'A6 è il processore più efficiente finora prodotto, e anche se non è stata ancora svelata la compatibilità del chip con i videogiochi, il solo fatto che possa reggere dieci ore di gioco con una ricarica lo rende appetibile per i developer.

Game Center

Il sistema iOS 6 propone poche novità nei confronti del Game Center, ma è la nuova funzione Game Center Challenge a integrare l'esperienza ludica con il sistema Apple. Il sistema di gioco asincrono (forse una delle più importanti funzioni della generazione digitale) è stato valorizzato su iOS fin dai tempi di Words With Friends ed è stato adottato da giochi come Worms 2: Armageddon. Il Game Center per iOS 5 supportava poco il gioco asincrono, ma dalla versione 6 sarà molto più funzionale, basato su liste di amici e su una maggiore interazione con il Game Center dell'OSX. Lo abbiamo ammirato alla prima di Real Racing: il multiplayer a tempi sfasati permette di gareggiare con gli avversari senza essere online nello stesso momento. Il sistema Challenge ha anche motivato la realizzazione della port di Naked War, il gioco asincrono in stile Advance Wars, già recensito con 9/10. Se le feature del Game Center sono capaci di attrarre su iOS titoli di qualità come questo, c'è solo da aspettarsi una crescita dell'attaccamento dei fan.

Download Speeds (Mbps)

GPRS	EDGE	EV-DO	HSPA	HSPA+	DC-HSDPA+	LTE
.04	3.8	3.1	14.4	21	42	100

Connessione wireless velocissima

Proseguendo il trend degli iPad verso una nuova tecnologia wireless, l'iPhone 5 può connettersi con tutti gli standard 4G, compresi HSPA+, DC-HSDPA e LTE, il che significa velocità di navigazione fino a 100 Mega, e che i giochi saranno più veloci online e gli acquisti in-app più rapidi. Supponiamo che le dimensioni massime dei file scaricati saranno maggiori, benché dipendano dal contratto stipulato. E' da notare poi che la rete 4G inglese è appena nata: i clienti EE, T-Mobile e Orange sono collegati alla rete 4G a Londra, Birmingham, Bristol e Cardiff, alle quali si aggiungeranno altre 12 città entro fine anno. Gli utenti di altre compagnie dovranno aspettare Giugno 2013, accontentandosi del 3G nel frattempo.

AirPlay

Una delle funzioni più interessanti di iOS è AirPlay, che permette di condividere i contenuti del cellulare, tramite una TV HD, con la rete domestica e la Apple TV. La funzione Dual Screen di AirPlay è quella più ludicamente interessante, perché il gioco si può collegare alla televisione, ma i controlli e l'HUD restano sul dispositivo portatile. La funzione era presente su iOS 5, ma su iOS 6 sembra che i dev le abbiano dato più importanza: la vedremo per prima su iPod touch e beneficierà sicuramente del chip A6 dell'iPhone 5, portando lo smartphone Apple ai livelli di altri dispositivi ludici come Wii U, SmartGlass e PS3/Vita. Anche qui il display in 16:9 dell'iPhone 5 si fa apprezzare, perché permette di sfruttare appieno i televisori HD widescreen.

ANTEPRIME

LOST IN TRANSLATION

"Good things come to those who wait", dicono gli inglesi. E di solito hanno ragione, soprattutto se parliamo di videogame. C'era un tempo in cui i videogiochi, quelli con la V maiuscola, li aspettavi per anni. Giusto il tempo di comprare la tua rivista specializzata preferita (sì, perché internet mica c'era), scoprire che Squaresoft aveva annunciato il nuovo Final Fantasy, sfogliare all'impazzata le pagine d'anteprima fino a consumarle, aspettare che il gioco uscisse in patria e attendere infine gli interminabili processi di localizzazione. E poi, forse, riuscivi a mettere le mani su di un titolo di cui conoscevi già vita, morte e miracoli. Un po' quello che sta accadendo con Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea. Che il gioco di Level-5, realizzato in collaborazione con il leggendario Studio Ghibli di Miyazaki, sia uno di quei pezzi da novanta da attendere con la bava alla bocca si è capito già da un pezzo. Ni No Kuni è uscito in Giappone un anno fa, due anni se consideriamo la versione per Nintendo DS, un arco di tempo del tutto fuori parametro se relazionato agli standard attuali (ricordiamo che Wii U uscirà in occidente addirittura prima che in patria). Tutta quest'attesa, dovuta probabilmente all'incredibile mole di lavoro sulle spalle del team di localizzazione, ci riporta inevitabilmente indietro con la memoria agli anni Novanta, quando i GdR nipponici erano oggetti di culto e il loro approdo nel Vecchio Continente (tutt'altro che scontato) veniva salutato come la venuta di un messia. Visto il tempo trascorso, verrebbe quasi da chiedersi quanto abbia senso, nell'epoca di internet, pubblicare su Game Republic un'anteprima di Ni No Kuni. Se fra qualche mese avrete usurato le pagine della preview, allora avremo la risposta.

Manuele Paoletti

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

DmC: Devil May Cry

CONCEPT ■ Se c'è qualcuno che ha preso sul serio la definizione di "reboot", è proprio Ninja Theory. Nuovi personaggi, nuovo look e nuove ambientazioni in una frenetica rilettura occidentale per lo storico hack'n'slash made in Capcom.

Dante si rifà il trucco per le nuove generazioni

Hack 'n' slash. Letteralmente, "taglia e abbatti". Pochi tra voi conosceranno le origini di uno dei termini più gettonati nell'universo dell'intrattenimento elettronico, adottato dagli addetti al settore fin dai tempi di Golden Axe e tornato alla ribalta, con fare esponenziale, nel corso della scorsa generazione. Partorito da un articolo di Jean Wells e Kim Mohan per un numero di "Dragon Magazine" del 1980, calzò a pennello per criticare un'espansione dell'RPG Dungeons and Dragons (sì, proprio quello con matite, fogli e dadi). Il verdetto, alquanto aspro, intonava qualcosa come: "c'è molto più potenziale oltre al semplice hacking and slashing in Dungeons and Dragons. C'è la possibilità d'inserire intrighi, misteri e storie d'amore che diano carattere alla storia e ai personaggi". E scavare fino alle radici di una definizione, ci renderà sempre più consapevoli del suo effettivo significato. Non è poi scoperta inaspettata e scottante che tale tipologia d'esperienze virtuali non poggino le loro fondamenta su script d'innegabile spessore. Certo, i drammi familiari del buon rude Kratos ci stanno oramai a cuore, così come i contraddittori problemi esistenziali del nostro Dante. Appunto. DmC: Devil May Cry è un po' come un incontro a luci rosse tra la rozza scuola di pensiero occidentale dell'hacking and slashing e una ben più raffinata matrice nipponica, totalmente in preda agli agitati ormoni di un Hideki Kamiya tutto "stile e ispirazione". E chi meglio di Ninja Theory poteva prendersi il carico di un vessillo, a metà tra l'utopico e l'adulterio spassionato? Peccato solo che al tempo della loro più imponente creatura, quell'Heavenly Sword che da solo mise la parola "fine" sulle critiche mosse all'hardware PS3, non ottennero il seguito che a nostro giudizio meritavano a pieni voti. Ma con DmC: Devil May Cry, i ragazzi di Cambrige s'involano verso la sfida più grande; quella per cui ogni sviluppatore dedica una vita, mettendo in gioco tutta la sua passione. Un nome in grado di fargli scalare la montagna della notorietà, imprimendo nella fresca roccia il suo nome, da quel momento e per sempre associato all'intramontabile titolo che riuscì finalmente a portarlo sulla bocca di tutti. In un certo qual senso, nel solo assumersi la responsabilità di questo coraggioso reboot, il team di sviluppo inglese ha già vinto. Nel bene e nel male, le parole "Ninja" e "Theory" sono improvvisamente apparse su ogni rivista, sito, blog e tv del settore. Con la consapevolezza di un simile fenomeno socio culturale, e mettendo da parte ogni inutile pregiudizio del caso, ci siamo quindi catapultati all'interno di una versione semi-definitiva di questo chiacchierato hack'n'slash tutto europeo. Che Capcom poi si sia limitata alla sola pubblicazione e supervisione è chiaro fin dai primi, convulsi istanti di gioco. Limbo City è una giungla metropolitana arricchita dalla tipica verve inglese, che gronda umidi vicoli di ciottoli, ammiccanti pub dalle prosperose cameriere, neon fatiscenti e (soprattutto) affollati strip-club. Il nostro Dante dai lineamenti fin troppo acerbi da perfetto bulletto di periferia con la Smart, sa indubbiamente come divertirsi: cocktail che a noi fa piacere credere siano martini bianchi lisci e senza ghiaccio, comode poltrone di pelle e una schiera di sinuose stripper di ogni nazionalità, vestite per l'occasione da "angeli" (eh!). Sesso e linguaggio esplicito (anche nella versione nostrana, fedelmente tradotta e doppiata) fanno irruzione sullo schermo senza preavviso alcuno, mentre passiamo da un threesome (avete capito bene) allo scontro con un enorme demone che potrebbe rivendicare la paternità di Go Nagai, recuperando mutande e t-shirt alla prima occasione buona. Il ritmo è serrato, impietoso e coinvolgente, grazie anche a un gameplay che si modella continuamente a seconda delle sue stesse esigenze, sullo sfondo di un'ambientazione dalla palette cromatica accesa e vivida come kryptonite in una grotta, sospesa in una continua e ammaliante mutazione. Già, perché ogni qual volta un tirapiedi demoniaco di Mundus

> "Un Dante con la toppa dell'Inghilterra sbriciola gli stilemi più consolidati dell'hack'n'slash e dà un nuovo, brusco e dannato significato alla definizione di reboot"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: Regno Unito
Developer: Ninja Theory
Publisher: Capcom
Genere: Hack 'n Slash
Uscita: 15 gennaio 2012
Multiplayer: No

Profilo Ninja Theory

Fondata nel lontano 2000 come Just Add Monsters, a Cambridge, cambia nome in Ninja Theory poco dopo aver pubblicato il suo titolo d'esordio Kung Fu Chao in esclusiva per Xbox nel 2003. Ritorna sulla scena soltanto dopo quattro anni, con l'ottimo Heavenly Sword per l'allora neonata PS 3. Dopo il discreto Enslaved: Odissey to the West, Capcom annuncia al TGS 2010 che lo sviluppatore inglese è al lavoro sul reboot di Devil May Cry.

Storia Ubisoft

Kung Fu Chaos 2003 (Xbox)

Heavenly Sword 2007 (PS3)

Enslaved: Odissey to the West 2008 (PS3, Xbox 360)

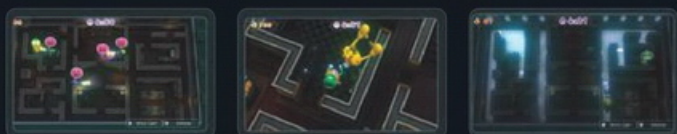
(che sulla terra ha le fattezze di un grasso, grosso e ricco magnate) ci darà la caccia, si aprirà un varco per il limbo: qui, sospesi tra inferno, paradiso e purgatorio, i palazzi si sposteranno, le scale si allontaneranno e le strade crolleranno sotto i nostri piedi, in una soluzione di continuità che stuzzicherà i vostri sensi, marciando ora a tempo di dubstep, ora di heavy metal. In questi frangenti, la nuova componente platform (decisamente ben più predominante che "in passato") dà il meglio di sé, con tanto di inseguimenti à la Uncharted (già intravisti sul palco di Ninja Theory con il discreto Enslaved). Gli scontri con i boss siglano con i loro toni epocali un capolavoro annunciato (e inaspettato), ravvivando una già trainante ricetta che rovescia "il tavolo da thè del perfetto hack'n'slash". Nel mezzo, il mai troppo lodato combat system che coronò l'opera di Hideki Kamiya: ritroviamo quindi le care Ebony & Ivory, così come la micidiale Rebellion a cui vanno ad affiancarsi la Osiris e l'Arbiter (armi rispettivamente angeliche ed infernali). Queste ultime due nuove conoscenze avranno poi un loro perché anche nelle meccaniche platform, permettendoci di agganciare sporgenze in perfetto dicotomia God of War o trainare verso di noi intere segmenti dell'ambientazione, immolando il tutto sull'altare della brutalità (sotto applausi scroscianti). Poco importa quindi che Virgil si muova e si vesta come un Wesker effeminato e dall'abbigliamento improponibile, mentre l'intrigante Kat (che c'inizierà all'interno dell'Ordine capitanato dal nostro brizzolato fratellino) appaia quasi indistinguibile dalla felina compagna d'avventura di Nariko in Heavenly Sword (la bella e ipnotica Kai). Con DmC, Ninja Theory sembra voler tornare ai (bei) tempi della sostanza al di sopra di ogni forma, con una viscerale sensazione di pura dipendenza che cresce con l'avanzare del biblico scontro tra Mundus, Dante e Virgil nel nome di quel "traditore" Sparda. Un traditore che, proprio come il figlio, sembra incapace di resistere al richiamo di una schiena liscia e piumata. Un versetto shakespeariano, quello che sorregge le fondamenta del corposo script del gioco, valorizzato dall'invidiabile presenza di tavole animate in stile Caravaggio e tinte gotiche come non se ne vedevano dai tempi di Jane Jensen e il suo inossidabile Gabriel Knight. Ora non resta che constatare se questo sontuoso banchetto reggerà lo scontro con i suoi affamati ospiti, per tutta la durata di quest'ultima cena targata Capcom. Ma noi già adesso non possiamo proprio evitar di sorridere, mentre un Dante con la toppa dell'Inghilterra sbriciola gli stilemi più consolidati dell'hack'n'slash e dà un nuovo, brusco e dannato significato alla definizione di reboot.

Valerio "Revolver" Pastore

HARD STYLE

NON SI PUÒ CERTO NEGARE che ogni Devil May Cry, specie ai livelli più alti di difficoltà, era ben in grado di creare qualche grattacapo... anche ai giocatori più smaliziati. Con DmC, però, Ninja Theory sembra aver spinto leggermente di più sull'acceleratore, rendendo l'esperienza ostica e spigolosa dopo le primissime ore di gioco (utilizzate più che altro come un lunghissimo tutorial). La varietà di nemici è impressionante, limitando l'effetto ripetitività negli scontri e costringendoci ad affinare le nostre tecniche parallelamente all'avanzare del gioco stesso. La maggior parte dei nemici mostreranno il fianco a un'unica e sola arma, rendendo la componente strategica fondamentale durante i combattimenti più affollati!

Left: Il design dei mostri è davvero convincente, raggiungendo il suo apice con degli enormi boss di fine livello che sembrano proprio usciti dalla Divina Commedia di un certo "Dante"... Down: La scelta cromatica dona carattere alla direzione artistica del titolo, con il rosso acceso del limbo che entrerà negli annali del videogioco!

Left: L'Arbiter è un ascia bipenne in salsa gothic-metal... Neanche il forzuto Dio della Guerra dei Santa Monica Studios disprezzerebbe! Right: La qualità "mutaforma" dell'ambiente di gioco è una delle caratteristiche peculiari più importanti nell'intera egemonia di gioco del titolo Ninja Theory.

Ratchet & Clank: QForce

CONCEPT ■ Un gioco pronto ad accogliere sia i devoti alla saga che i newcomers, attraverso la miscela di elementi cari al brand e novità.

Cross play, cross save, cross buy. E poi? All'alieno!!

■ Down: Il dinamico duo, all'occorrenza trio, difenderà il pianeta dalla minaccia aliena!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PS3, PSVita**
Origine: USA
Developer: Insomniac Games
Publisher: Sony
Genere: Action
Uscita: Fine 2012
Giocatori: 1-4

Profilo Insomniac Games

Developer fondato nel 1994 come sviluppatore indipendente con sede in California. Il primo videogioco di Insomniac Games fu Distruptor (1996, PSX), uno sparatutto in prima persona. Seguirono poi diversi giochi per PSX e per PS2, tra cui la conosciuta serie dedicata al draghetto Spyro, Ratchet & Clank e Resistance.

Storia Insomniac Games

Ratchet & Clank: Tutti per uno
2011 (PS3)

Resistance 3
2011 (PS3)

Ratchet & Clank: a spasso nel tempo
2009 (PS3)

Resistance 2
2009 (PS3)

Torna sulle nostre console il dinamico duo: Ratchet e Clank, signore e signori, tornano a trovarci riproponendoci il classico elemento di libera esplorazione degli stage, alla ricerca dei sempre utili bulloni da impiegare per potenziare le armi in dotazione e comprarne di nuove. Armi che, sempre come da tradizione, saranno messe in campo per immergersi nelle altrettanto classiche sparatorie pirotecniche contro il nemico del pianeta: gli alieni. Ma cosa vogliono gli alieni? Sul pianeta di Ratchet e del robot Clank, accompagnati in questa occasione dall'ex nemico capitano Qwark, ci sono diverse torrette che, fungendo da generatori, soddisfano il bisogno energetico dell'intero ammasso. Distruggere i generatori e lasciare il pianeta senza energie è la tattica messa a punto dagli alieni per invaderci in tutta libertà. Non vorremo permetterglielo, vero? E qui entra in scena l'elemento di novità che "svecchia" la saga: la strategia difensiva. I bulloni che si raccolgono nei vari scenari (ce ne saranno di vari tipi, anche bulloni speciali nascosti in determinati punti difficili da individuare) oltre a potenziare il vostro armamento, serviranno anche a procurarvi elementi di difesa, scudi, raggi laser, torrette di fuoco eccetera, da piazzare nella maniera più idonea in prossimità dei vari generatori da difendere. Pochi bulloni significheranno poche difese, e dovrete fare attenzione perché gli alieni potranno attaccare in qualunque momento, da qualunque posizione! E mentre sarete sotto attacco dovrete stare maggiormente attenti perché, se troppo danneggiata, la vostra torretta potrebbe sovraccaricarsi ed esplodervi addosso. Insomma, Ratchet & Clank incontra il Tower Defense: spiegata a parole, la difesa delle torrette sembra facile, ma non lo sarà. Meglio allenarsi a dovere con qualche amico, dunque: ed ecco che entra in scena la modalità multiplayer, che permetterà a due squadre, composte da due giocatori ciascuna, di giocare a distruggersi le torrette a vicenda. La modalità multiplayer sarà divisa in diverse fasi, per cui bisognerà prima raccogliere bulloni e comprare armi e difese, pianificare poi una strategia, ed infine prepararsi alla battaglia.

Infine, andando sul concreto, c'è un'altra (ottima) feature da tenere in considerazione: acquistando una sola copia del gioco, sarà possibile giocarci sia su PS3 che su PSVita; potrete salvare la partita su una console e ripartire dallo stesso salvataggio sull'altra. Non male, vero?

Chissà se questi elementi di novità, che spostano l'ago della bilancia dall'azione alla strategia difensiva, verranno apprezzati dai giocatori di lunga data della serie. Certamente, il cross-play, cross-save e cross-buy renderanno Ratchet & Clank: QForce un titolo doppiamente appetibile.

Sonia Sufflico

Up: Le mappe di gioco non saranno numerose, ma sono ben variegate e progettate in maniera sapiente. Su tutte, la più interessante ci sembra il deserto di Sahara Map.

Down: Oltre agli Hawken Points sarà possibile ottenere pezzi di equipaggiamento e potenziamenti attraverso i Meteor Points, acquistabili con moneta "reale".

Hawken

CONCEPT Aria fresca e pulita per il First Person Shooter. Multiplayer, customizzazione e pochi fronzoli. Linee narrative delegate ad altri medium. Un potenziale paradiso per tutti gli amanti dei robottoni.

La guerra è una macchina

I mech non esistono. Un po' come la fortuna, il Nobel per la matematica. O Panariello. Il fatto è che, ça va sans dire, a simulare l'aerodinamica di una Corvette, come si dice a Roma, "sò boni tutti" (o quasi), ma riuscire a dare credibilità, peso e sostanza ad ammassi di ingombranti, futuristiche e finzionali bocche da fuoco è un altro paio di maniche.

Di contrappeso all'intraprendenza, l'umiltà indie di Adhesive Games trapela attraverso miti messaggi online come "il team sta attualmente lavorando sodo per sviluppare il nostro primo titolo", ma a dirla tutta, nonostante il bluff, Hawken sembra concretamente avere in mano il punto che non ti aspetti.

Il cavalletto da disegno è quello del First Person Shooter più classico, ma la tela ha tutt'altro spessore. Già, perché non basta sostituire il tipico soldato americano con il suo alter ego cibernetico, ma si ha anche l'onere di riuscire a convogliare la sensazione di trovarsi all'interno della cabina di pilotaggio di un mezzo alto come un palazzo di cinque piani e dotarlo di un'interfaccia di comandi che sia al tempo stesso intuitiva e poliedrica. Ridotta all'osso la linea narrativa, che a detta degli sviluppatori sarà esplorata per mezzo di graphic novel o live action di sorta, ciò che resta di Hawken è un furioso multiplayer free-to-play, imbevuto in un panorama di mappe mastodontiche, puntellate dal fumo denso di carcasse metalliche o da colossali costruzioni che offriranno la possibilità di sperimentare un level design interagibile a 360°. Ma giocare ai cowboy e agli indiani dentro un robot di quindici metri richiede quantomeno un processo di familiarizzazione col mezzo. Dunque, cosa meglio di un garage nel quale adoperarsi per realizzare il proprio Pinocchio guerrafondaio? Già, perché tutte le nostre armature in sovrappeso avranno un tasso di personalizzazione elevatissimo, che si tratti della scelta relativa alle tinte cromatiche o alla struttura di ogni singola parte del mezzo. Manicure a parte, a determinare la virilità e dunque le modifiche alle caratteristiche del mech saranno però la categoria e la classe di appartenenza. Un mech di tipo light sniper avrà il profilo agile e scaltro del letale assassino, mentre un heavy rocketeer sarà più simile a una testuggine, lenta, ma devastante. Progredire nell'opera di distruzione e acquisire Hawken Points significherà avere accesso a più opzioni di personalizzazione,

> "Si ha l'onere di riuscire a convogliare la sensazione di trovarsi all'interno della cabina di pilotaggio di un mezzo alto come un palazzo di cinque piani"

SILOS E NAVI MADRE

OLTRE AL CLASSICO Deathmatch e Deathmatch a squadre, Hawken presenterà due inedite modalità di gioco online piuttosto interessanti. Nelle missioni Missile Assault la squadra dovrà prendere il controllo di tre silos missilistici, che faranno fuoco verso la nave madre degli avversari. La modalità Siege invece richiederà al giocatore di rifornire il proprio mech di energia, da raccogliere presso specifiche stazioni o eliminando gli avversari, per poi "versarla" all'interno della propria base. Quando il livello di energia della propria squadra raggiungerà una certa soglia, avrà luogo il primo dei tre attacchi necessari per avere la meglio sulla base nemica.

Up: Tra torrette statiche e mobili, un EMP in grado di disattivare tutte le armi presenti in un certo raggio d'azione, la possibilità di lasciare un ologramma per confondere il nemico o di chiudersi a riccio per poter subire più colpi, ci sarà davvero da divertirsi.

Down: Hawken supporterà il display per la realtà virtuale chiamato Oculus Rift. La sola idea fa correre brividi di piacere lungo la schiena.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: USA
Developer: Adhesive Games
Publisher: Meteor Entertainment
Genere: First Person Shooter
Uscita: 12 dicembre
Giocatori: 1

Mech videoludici

Soggetti ideali per la fiction videoludica, i mech percorrono la strada del videogame sin dalle sue origini. A volte poco più che comparse, altre volte scintillanti protagonisti, sono passati dagli embrionali side-scrolling shooter ai First Person Shooter online, passando attraverso la tappa fondamentale dei titoli tattici e ad alto contenuto strategico.

Storia dei mech nel videogame

Hawken
2012 (PC)

Battlefield 2142
2006 (PC)

Front Mission 4
2003 (PS2)

Armored Core
1997 (PlayStation)

MechWarrior
1989 (MS-DOS)

Vastar
1983 (Arcade)

Fiore all'occhiello

Creato da Capcom per Xbox, Steel Battalion (2002) disponeva di un enorme controller munito di pedali e di quasi 40 tasti, studiato appositamente per rendere il titolo un simulatore di mech a tutti gli effetti. Nonostante l'esorbitante prezzo di circa 200 dollari, le copie dell'opera sviluppata da Nude Maker sono andate letteralmente a ruba, facendo così di Steel Battalion un pezzo da collezionisti.

potendo permettersi l'acquisto di ulteriori pezzi di equipaggiamento, nuovi mech dallo shop online o potenziamenti. A chiudere il pacchetto ci penseranno tre distinti skill-tree, uno dedicato al comparto offensivo, uno a quello difensivo, e uno al movimento, garanti per l'ottenimento di nuove, peculiari abilità. Ma fuori dalla sicurezza di un hangar, tra la sabbia e le navi madre, tutti i ciclopici protagonisti del titolo si daranno battaglia sfruttando un'arma primaria e una secondaria, oltre che un certo numero di oggetti speciali. Il carburante sarà una risorsa illimitata, così come le munizioni, ma mentre il primo sarà utile per prodigarsi in brevi spostamenti aerei, per il secondo la minaccia incombente sarà costituita dal sistema di surriscaldamento, che renderà inutilizzabile l'arma per un certo lasso di tempo. A questo sistema, sintetico e tatticamente ben congegnato, si aggiungono la possibilità di compiere balzi laterali o di sfruttare (solo con alcuni tipi di arma) delle meccaniche di lock on sul bersaglio. A fare la parte del medikit (evitando il respawn precoce) saranno poi dei simpatici mini robot tuttofare in grado di riparare i danni del mech. L'unica accortezza richiesta sarà quella di trovare un luogo appartato, onde evitare di finire massacrati nel bel mezzo dell'operazione.

Il conto alla rovescia per l'avvento di Hawken è ormai giunto agli sgoccioli, e a meno di rivoluzioni sostanziali non c'è ragione di credere che il prodotto, allo stato attuale, possa subire qualunque tipo di peggioramento.

Il titolo Adhesive ha l'aria del grande progetto e, dopo aver trovato un modo inaspettato di vedere la luce, non avrà altro da fare che scuotere la scena mondiale da un diffuso torpore da First Person shooter. Pretenzioso?

Forse, ma perché non fidarsi.

Marco Maru

Ni No Kuni: La Minaccia della Strega Cinerea

CONCEPT ■ Il piccolo miracolo che ha sconvolto il mercato giapponese si prepara ad approdare anche in Europa. Level-5 e Studio Ghibli provano a risollevare le sorti di un GdR in piena crisi di mezza età.

L'Abbecedabra ar foco je ride 'n faccia!

La Terra gira intorno al Sole. Le teorie copernicane. Il sistema eliocentrico. Bla bla bla. Chi si accontenta del necessario impara semplicemente a capire che in Giappone la gente si alza e se ne torna a dormire otto ore prima che nello Stivale, e non lo fa per insonnia o per un eccesso di stacanovismo. Ma quella è la natura delle cose. Più difficile risulta invece accettare che Ni No Kuni, manco l'avessero portato a spalla, ci abbia messo più di un anno a percorrere novemilacinquecento chilometri.
Insomma, anteprima un corno, piuttosto, un'anteprima relativa. Detto questo, inutile tapparsi la bocca e cercare di mantenere quel tono asciutto e oggettivo che dovrebbe caratterizzare chi parla senza giudicare. Ni No Kuni è un capolavoro, e nella terra del Sol Levante è un dato di fatto vecchio abbastanza da aver già smesso di far notizia. La delizia di Studio Ghibli per la vista e le note di Joe Hisaishi per l'udito.
Un dolcissimo zucchero a velo che riveste una struttura già di per sé maestosa, tanto a livello narrativo, che di interattività. Oliver ne è fortunato protagonista, destinato in tutta la sua innocenza e purezza a contaminare i cuori di ogni videogiocatore. Saranno le sue lacrime, spese per la morte della madre, ad aprirgli la porta verso un altro mondo, un mondo parallelo, tanto speculare e interconnesso al primo da portare con sé la promessa di riportare in vita la persona a lui più cara. E il Virgilio di turno sarà tale Lucciconio, Gran Sire delle Fate, costretto nella forma di un breve bambolotto cui la localizzazione italiana ha voluto riempire la bocca di un caricaturale accento romanesco, rievocando l'esperimento mosso da Squaresoft un decennio prima con Quina Quen.
Ni No Kuni è la manifestazione di una gioia creativa, un gioco di ruolo dall'aria così nostalgicamente orientale, sospeso a metà tra cutscene da perfetto film d'animazione e meravigliose visuali isometriche in cel shading. Un mondo da attraversare in lungo e in largo, a braccetto col solito party, fronteggiando bestie selvatiche che potrebbero mimetizzarsi senza difficoltà tra quei pocket monster usciti dalla matita di Satoshi Tajiri.
Il titolo Level-5 sembra voler apporre un sigillo in ceralacca alla missiva che vorrebbe veder morto il canonico gioco di ruolo a turni, escogitando un sistema di combattimento meno tradizionale, basato sul controllo di un solo membro del party, scelto all'inizio del combattimento, e in grado di godere di una libertà di movimento sul campo di battaglia atta a cercare una posizione strategica dalla quale attaccare o pratica per evitare alcuni colpi. Statistiche, punti salute e punti magici a profusione, ma con meno prevedibilità matematica. Se a questo si aggiunge la possibilità di catturare ed "evocare" almeno trecento dei famigli di cui sopra, il sistema Ni No Kuni risulta sufficientemente complesso da non annoiare mai il giocatore, neanche a fronte di un numero di incontri davvero impressionante. È davvero complicatissimo riuscire a dare una continuità ai tempi verbali di questo articolo, parlando ora al presente, come di un'opera già compiuta, e ora al futuro, come di un titolo che verrà, ma vorrei cercare di non proseguire oltre coi cliché da recensione, limitandomi dunque a osservare la qualità del lavoro operato nella localizzazione dell'opera, unico vero elemento di novità tangibile nell'analisi. Niente soddisfazioni audio per l'italiano, ma una mole di sottotitoli spaventosa e resa alla perfezione. Vista la pazzesca quantità di dialoghi del titolo, è da una parte comprensibile accontentarsi di una sempreverde recitazione giapponese o di un comunque godibilissimo inglese, ma nessuno mi toglierà dalla testa che Maurizio Battista avrebbe doppiato Lucciconio a meraviglia.
La tentazione di parlare di Ni No Kuni a fondo e con cognizione di causa è forte, ma lascerò che i dettagli di quest'incredibile manifesto d'arte contemporanea arrivino a destinazione con la possibilità di sorprendere ancora. Manca poco, e l'entusiasmo di accogliere un'opera di questa portata è sempre più raro, e per questo motivo, altrettanto prezioso. Sarei curioso di vedere le vostre facce, una a una, incantarsi di fronte a questo piccolo miracolo videoludico. Ma per questo, ci vorrà ancora tempo.

Marco Maru

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PlayStation 3
Origine: Giappone
Developer: Level-5, Studio Ghibli
Publisher: Namco Bandai
Genere: Gioco di Ruolo
Uscita: 24 gennaio
Giocatori: 1

Profilo Level-5

Fondata da Akihiro Hino nel 1998 e avente base in quel di Fukuoka, Level-5 è publisher e compagnia di sviluppo indipendente. Prima dell'avvento su terreni inesplorati come quelli offerti da Nintendo e dalle sue console portatili, l'azienda ha mantenuto un profilo piuttosto simbiotico con Sony, riuscendo a entrare di diritto nella lista delle 10 software house giapponesi più significative.

Storia Level-5

Il Professor Layton e la Maschera dei Miracoli **2011 (3DS)**

White Knight Chronicles **2008 (PS3)**

Inazuma Eleven **2008 (DS)**

Rogue Galaxy **2005 (PS2)**

Dragon Quest VIII: L'Odissea del Re Maledetto **2004 (PS2)**

Dark Cloud **2000 (PS2)**

Fiore all'occhiello

Prodotto da Square-Enix, L'Odissea del Re Maledetto fu l'ottavo titolo della serie Dragon Quest. Disegnato per l'occasione dal genio di Akira Toriyama, rappresentò una vera perla per lo scorso decennio videoludico, acclamata all'unanimità dalla critica internazionale. Un GdR di stampo classico, che su PlayStation 2 si prestò a più di un centinaio di ore di gioco per essere completato.

■ Up: Gli incontri non saranno del tutto casuali, essendo spesso possibile evitare i combattimenti tenendosi a debita distanza dalle creature sempre visibili sulla mappa del mondo.

MAGIA FOR DUMMIES

L'Abbecedabra è il libro grazie al quale Oliver potrà praticare la magia. A livello visivo, si tratterà di un ricchissimo compendio diviso in capitoli, su temi come l'alchimia, l'equipaggiamento o le creature del mondo di gioco. Inizialmente dotato di pochi contenuti, l'oggetto magico si arricchirà di pagine man mano che la storia farà il suo corso.

Up: A guardare certi scenari verrebbe da chiedersi se l'ostinazione nel ricercare il realismo videoludico abbia davvero un senso.

Down: L'antagonista del titolo, Shadar, è il responsabile della curiosa forma di Lucciconio, oltre che del divieto assoluto di praticare la magia nel mondo parallelo.

PIOVE?

COSTRUIRE UNA BELLISSIMA CITTÀ, guardarla popolarsi, rispondere prontamente ai bisogni dei suoi abitanti, espanderla, farla arricchire e tenerla al passo coi tempi potrebbe venire a noia, forse, a lungo andare. Ecco quindi che tutta una serie di eventi imprevedibili metteranno a repentaglio la sicurezza delle vostre perle urbane. Un'eruzione vulcanica potrebbe bloccarvi un'intera zona, ma non sarebbe davvero nulla, paragonata a una pioggia di meteoriti... non lasciate che vi si estinguano i Sims! Certo che, se poi rimettete tutto in piedi e arrivano dallo spazio alieni armati fino ai denti decisi a sterminare l'umanità... beh, siete davvero sfortunati!

Up: Piovono rocce incandescenti? Fate qualcosa, salvate i Sims!

Left: Pianificare insieme ad un amico vi rivelerà quanto efficace sia il lavoro di squadra.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formati: PC, Mac
Origine: USA
Developer: Maxis
Publisher: Electronics Arts
Genere: Gestionale
Uscita: Marzo 2013
Giocatori: 1-2

Profilo Maxis

Maxis è un developer fondato da Will Wright nel 1987 come sviluppatore indipendente di videogames. I suoi giochi vennero considerati non tradizionali fin da subito: il primo Sim City, risalente all'87, all'inizio venne pubblicato per il solo Commodore 64. Dal 1997 lavora per Electronics Arts, per cui ha sviluppato diversi titoli, fra cui nuovi giochi dedicati ai Sims.

Storia Sim City

Sim City Deluxe
2011 (Android)

Sim City Creator
2008 (Wii)

Sim City Societies
2007 (PC)

Sim City DS
2007 (Nintendo DS)

Sim City 4
2003 (PC, Mac)

Fiore all'occhiello

La possibilità di gestire aree nettamente più estese che in passato sarà una sfida per ogni aspirante sindaco: bisognerà tenere conto di tantissimi parametri, gli stessi che, a conti fatti, caratterizzano la vita delle persone. E poiché tenere il ritmo potrebbe risultare soverchiante, il multiplayer vi permetterà di aiutarvi con un amico, dividendovi le aree di competenza e coordinandovi nella costruzione e gestione di intere regioni.

Sim City

CONCEPT ■ Torna una delle pietre miliari dei giochi di gestione, con elementi di novità che vogliono svecchiare il brand, serviti in coppa con la formula di sempre.

Punto e a capo

Lo showcase autunnale di EA è servito come occasione per mostrare il nuovo titolo gestionale creato dal developer sussidiario Maxis in arrivo sui nostri PC e Mac il prossimo anno, vale a dire Sim City. L'obiettivo è ambizioso, dichiarato già nel titolo stesso del gioco: semplicemente Sim City, come si volesse ritornare alle origini (risalenti al 1987), e anche a voler ribadire il fatto che non ci troviamo di fronte ad un gestionale, bensì al gestionale. Sarà davvero così? Vediamo cosa EA ha lasciato trapelare del suo nuovo videogame.

Tanto per cominciare, questo nuovo Sim City permetterà di gestire più città contemporaneamente e supervisionare i mutui scambi fra una città e un'altra. Per garantire varietà e realismo, è stato messo a punto il Glass Box Engine, con il compito di gestire lo sviluppo e l'espansione delle città stesse, le quali sorgeranno all'interno di aree definite regioni. Una volta creati e messe in comunicazione, i centri abitativi manifesteranno dei bisogni che sarà necessario soddisfare attraverso la produzione di ciò che serve. Grazie alle caratteristiche delle diverse zone, ciascuna città potrà anche specializzarsi in diversi tipi di produzione e proporre i suoi beni ai centri vicini. A seconda del tipo di produzione predominante, però, la popolazione potrebbe variare sensibilmente in numero: nelle zone industriali, ad esempio, dove l'inquinamento risulterà maggiore, ci sarà una densità di abitanti minore. Ci saranno città universitarie, zone dedite alla manifattura, all'estrazione e raffinazione del petrolio, anche città in puro stile Las Vegas dove il gioco d'azzardo la farà da padrone. E per rivalutare le aree poco popolate, sarà possibile costruire zone verdi, di aggregazione e svago, e offrire servizi per aumentare la qualità della vita. Chiaramente, un elemento chiave nello sviluppo delle aree sarà la costruzione di collegamenti stradali. Potrete scegliere se affidarvi alle autostrade o concentrarvi sul trasporto pubblico. Sarà anche possibile controllare i parametri del mondo di gioco in ogni momento, grazie alla consultazione di grafici che vi informeranno sul tasso di inquinamento, di spesa per la costruzione, di criminalità, l'efficienza del servizio di smaltimento rifiuti eccetera, accessibili con poche operazioni sull'interfaccia di gioco (che sembra, al momento, piuttosto intuitiva). Nella demo mostrata, non ci sono voluti più di cinque minuti per creare il centro di una cittadina, con alcune strade, un paio di fabbriche, complessi abitativi e centri di svago. Sarà necessario tenere sempre sotto controllo le statistiche dei cittadini, perché sbagliare l'organizzazione di un centro abitativo, piuttosto che abbandonarlo alla rovina, si tradurrà in tassi di insoddisfazione altissimi che sfoceranno in traslochi a pioggia. Potrebbe sembrare difficile, come dire: questi Sim sono tanti, il gamer è uno solo... ma niente paura! Arriva la modalità online, che permetterà di creare e gestire intere città e aree in compagnia, aiutarsi nella gestione e mantenimento delle metropoli e garantire una vita felice ai cari Sims. Che bello, vero? Aspettate di vedere il devastante tornado che, nella demo, si abbatte sulle care cittadine costruite con tanta dedizione. Il developer ha confermato i casi di catastrofe saranno numerosi, sempre pronti a distruggere ciò che noi avremo creato. Si va dalla tempesta di meteoriti fino all'arrivo di Godzilla... più vario di così!

Il gioco, per via delle sue specifiche, richiederà una notevole capacità di calcolo ed elaborazione, e per questo motivo ci sarà un limite massimo all'estensione raggiungibile dalle metropoli. Il mondo di gioco sembra davvero vario, pieno di possibilità sempre nuove, con città animate in tempo reale fino all'ultimo dei suoi abitanti, con ritmo giorno-notte e imprevisti di ogni tipo dietro l'angolo. Giocare a fare il sindaco vi stuzzica? Tirare fuori il pianificatore territoriale che è in voi è il vostro sogno? Sim City potrebbe essere la simulazione che state cercando, ma aspettiamo il prossimo anno per esserne sicuri e, nel frattempo, restiamo all'erta in caso il developer ci fornisca ulteriori novità.

> "Sim City vuole essere il re dei gestionali e, forte delle sue profonde radici, potrebbe anche riuscirci"

Sonia Sufflico

■ Up: Gli ambienti di gioco sembrano molto gradevoli da vedere e rapidi da realizzare, grazie ai comandi intuitivi.

■ Up: La qualità dei filmati, come da tradizione, è eccellente.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

CONCEPT ■ Ritorna il picchiaduro tratto da uno dei manga/anime più conosciuto al mondo, godibile sia dai fan che da chi non conosce ancora il biondo ninja.

Che la guerra dei ninja abbia inizio

A due anni di distanza dal suo diretto predecessore e dopo un capitolo d'intermezzo, è giunta finalmente l'ora di tornare a percorrere le vicende del ninja nato dalla matita di Masashi Kishimoto, Naruto Uzumaki. Questo nuovo capitolo del brand riparte da dove Ninja Storm 2 terminava, più precisamente con la saga di Paine; questa volta, però, vivremo l'avventura in maniera leggermente differente, con una maggiore enfasi posta sulla linea narrativa. Tra un combattimento e l'altro, verranno raccontati gli eventi che intercorrono tra l'allenamento di Naruto e lo scontro con il demone Kyubi per assumere il controllo dei suoi poteri, passando dall'attacco ai Kage da parte dell'amico e rivale Sasuke Uchiha fino a giungere alla Grande Guerra Ninja; il tutto sarà strutturato in capitoli e flashback che faranno luce sul passato dei nostri due protagonisti principali, Naruto e Sasuke per l'appunto. Le novità riguardanti lo Story Mode non si esauriscono qui, includendo nuovi aspetti quali i combattimenti di "Guerrieri" ed "Eroi": nel primo caso, prenderemo il controllo di Gai e della squadra formata da Sakura e Rock Lee contro 6 dei 7 spadaccini rivali, con i compagni di squadra controllati dall'Intelligenza Artificiale. Tali battaglie di massa risultano particolarmente fluide, a parte qualche raro calo di frame rate a causa di un accumulo degli effetti. Scegliendo invece gli Eroi, avremo un semplice scontro tra Kakashi e la coppia formata da Zabusa e Haku. In questo caso, la alcuni flashback verranno azionati in seguito all'esecuzione di determinate tecniche. Torneranno le epiche Boss Battle accompagnate da Quick Time Event dinamici. Per quanto riguarda la modalità Scontro, è possibile mettere su match a squadre contro la CPU o un altro giocatore, scegliendo tra i 5 team pre-impostati (con vecchie glorie come Naruto e Minato o nuovi arrivati come Mifune); l'impronta è quella dei precedenti Ninja Storm con in più la possibilità di sconfiggere gli avversari tramite Ring Out, di effettuare combo insieme ai compagni di team (riempiendo l'apposita barra), e l'opportunità di sacrificare un compagno per la propria salvaguardia. La Modalità Risveglio, infine, permetterà ai personaggi di effettuare tecniche peculiari, diverse per ciascun personaggio. Rivelate anche le varie edizioni disponibili all'uscita del gioco, prevista per marzo 2013: curioso il bonus, attivabile solamente al day one, che permette al ninja biondo di indossare il costume del buon vecchio Goku di Dragon Ball. I fan del guerriero della Foglia possono già cominciare a risparmiare i propri soldi.

Dario Bin

■ Up: Un avversario davvero di notevoli dimensioni.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: CyberConnect 2
Publisher: Namco Bandai
Genere: Picchiaduro
Uscita: Marzo 2013
Giocatori: 1-2

Profilo CyberConnect 2

CyberConnect 2 è una casa sviluppatrice nata il 16 Febbraio 1996, originariamente conosciuta come CyberConnect per poi essere rinominata, con l'aggiunta del 2, il 16 Settembre 2001. Arrivata al successo con la serie .hack, uscita originariamente per Playstation 2, il successo commerciale arriva con lo sviluppo del picchiaduro basato sul franchise di Naruto.

Storia CyberConnect 2

Naruto Ultimate Ninja Storm Generation
2012 (XBox 360, PS3)

Asura's Wrath
2012 (XBox 360, PS3)

Naruto Ultimate Ninja Storm 2
2010 (Xbox 360, PS3)

Professor Layton vs Ace Attorney

CONCEPT ■ Capcom e Level 5 si coalizzano per un epico crossover che metterà alla prova le vostre capacità investigative impegnandole su tutti i fronti.

Un nuovo e strano mondo per l'incontro di due eroi

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo 3DS
Origine: Giappone
Developer: Level 5, Capcom
Publisher: Level 5
Genere: Avventura, puzzle game
Uscita: TBA 2013
Giocatori: 1

Le due serie

Professor Layton è una serie nata nella fucina di Level 5 nel 2007. I cinque titoli disponibili per Nintendo DS e 3DS non sono direttamente connessi a livello narrativo. Ace Attorney, nato nel 2001 e sviluppato da Capcom, segue le avventure dell'avvocato Phoenix Wright nei suoi numerosi casi dinanzi al giudice.

Storia Professor Layton & Ace Attorney

Professor Layton e la maschera dei miracoli
2011 (3DS)

Professory Layton e il paese dei misteri
Apollo Justice: Ace Attorney
2007 (Nintendo DS)

Phoenix Wright: Ace Attorney
2001 (GBA)

Probabilmente il genere dei picchiaduro è quello che, nel tempo, più ha mostrato di avere spazio per i cosiddetti "crossover", ovvero temporanei incontri di due franchise diversi con cui si vuole creare una sorta di "showdown", uno scontro fra titani che attiri i fan di entrambe le serie. Capcom e Level 5 conoscono bene questo concept, e hanno pensato di adattarlo a Ace Attorney e Professor Layton, due avventure con marcati elementi da puzzle game che stanno imperversando sulla scena DS e 3DS ormai da tempo. Ovviamente, in questo caso non parliamo di un crossover competitivo, ma di due storici personaggi del parco handheld Nintendo che diventeranno buoni alleati per superare grandi ostacoli. Sarà così che Professor Layton vs Ace Attorney ci porterà in un mondo alternativo in cui Phoenix e Hershel, accompagnati dagli assistenti Maya e Luke, si ritroveranno insieme in una città medioevale chiamata Labyrinth City. Nel borgo di suddetta location, Layton dovrà svelare i misteri dietro un cattivo chiamato "The Storyteller", mentre Wright deciderà di difendere una ragazza di nome Mahone accusata di stregoneria.

Nello sviluppo, Capcom si sta occupando del design visivo mentre Level 5 mantiene un ruolo da publisher, oltre a curare le sezioni specifiche del proprio marchio. Come ci si aspetterebbe da due compagnie che tengono alle proprie creature, prendere il controllo di uno dei due personaggi ci porterà nel rispettivo universo. Seguendo gli avvenimenti in cui è coinvolto Layton, per esempio, troveremo tutte le meccaniche enigmistiche tipiche dei suoi giochi, e lo stesso avverrà per Phoenix Wright. I due, comunque, si ritroveranno ad agire fianco a fianco in numerose occasioni, e quindi non sarà raro vedere un avvocato risolvere degli enigmi o il gentleman londinese che punta il dito verso un sospetto nell'aula del tribunale.

Nello specifico, a livello di gameplay la sezione curata da Level 5 non presenterà grossi cambiamenti, mentre Capcom ha usato il pretesto della stregoneria per mettere in piedi un tribunale ante litteram in cui ascolteremo deposizioni di più persone contemporaneamente, cercando di coglierne le incongruenze. Il comparto grafico seguirà lo stile di Level 5 per quel che riguarda le cutscene, con sequenze in stile anime disegnate e animate, mentre in-game l'influenza di Capcom sarà più marcata, anche se vedremo un ampio uso di modelli in tre dimensioni per i personaggi. Il risultato finale, dunque, dovrebbe essere una sapiente miscela fra i due titoli, con il meglio dei due fuso in un unico gioco con due identità distinte ma cooperanti. Per verificare questo, però, dovremo attendere l'annuncio dell'eventuale versione europea.

Giulio Pratola

■ Down: Finalmente Phoenix Wright e Hershel Layton fianco a fianco in un'aula di tribunale!

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate

CONCEPT ■ Il ponte di collegamento fra i due Lords of Shadow. Gabriel Belmont vuole annientare la confraternita, e il suo figlio segreto, Trevor, dovrà impedirglielo.

Una famiglia tormentata dal male

Se siete dei conoscitori anche superficiali dell'industria, sapete che MercurySteam raramente si sofferma su un marchio per molto tempo, preferendo il lavoro creativo accompagnato da grandi producer piuttosto che un posizionamento stagnante sugli stessi brand. Questa sorte toccherà anche al nuovo corso di Castlevania, che dopo essere tornato alla ribalta nel 2010 con Lords of Shadow, è ora pronto a conquistare il 2013 grazie a Lords of Shadow 2 e Lords of Shadow: Mirror of Fate, prima di congedarsi.

Il secondo, in particolare, decreterà l'approdo della famiglia Belmont sullo schermo stereoscopico del Nintendo 3DS, con un'esclusiva che porterà in campo la totalità del retaggio dei primi titoli della serie insieme a una blanda miscela "Metroidvania" di cui ancora non sappiamo moltissimo.

Le vicende narrate ripartiranno ben venticinque anni dopo il termine di Lords of Shadow, in cui Gabriel Belmont è costretto a uccidere sua moglie e trasformarsi in Dracula, giurando eterna vendetta contro la Confraternita che lo ha costretto a soffrire pene inumane. Questa cupa prospettiva, ovviamente, non sta bene ai restanti cavalieri della famiglia Belmont, i quali vengono inviati nel castello dove il loro antenato risiede, per porre fine alla sua dannata esistenza. L'avanzamento del plot di Mirror of Fate ci porterà a utilizzare ben quattro personaggi, con un riflettore puntato verso Trevor Belmont, figlio di Gabriel di cui era stata celata l'esistenza. Nel corso dell'avventura useremo anche Simon, figlio di Trevor, mentre il celebre Alucard e lo stesso Dracula si presteranno alle pressioni dei nostri tasti portatili.

Ognuno dei quattro avrà un motivo particolare per essere nel castello e compiere il proprio destino, un po' come se ognuno di loro facesse parte di un gioco a sé, data l'ambientazione in un lasso di tempo differente.

Il gameplay sarà ispirato alle basi gettate da Lords of Shadow, usando la stessa configurazione dei tasti unita a uno stile visivo volutamente simile. Il tutto si mescolerà con un'impostazione "Metroidvania" dalla blanda incidenza, che permetta esplorazione e combattimento con una certa libertà di movimento. L'unica limitazione arriverà dai poteri stessi dei personaggi, i quali avranno skill uniche con cui sarà garantito l'accesso a aree del castello prima non visitabili.

Vedere ogni anfratto della dimora di Dracula avrà i suoi vantaggi, dato che vi saranno forzieri contenenti potenziamenti per salute, magia e equipaggiamento. Ad oggi, siamo sicuri che nessun sistema GdR scandisca il miglioramento dei quattro eroi, ma dovrete più che altro concentrarvi nel trovare armi durante le varie battaglie, proprio come succedeva in Symphony of The Night.

Giulio Pratola

■ Up: L'impostazione a 2.5 dimensioni della visuale permetterà alla telecamera di entrare nel mondo di gioco per sottolineare alcuni momenti.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo 3DS3
Origine: Spagna
Developer: MercurySteam
Publisher: Konami
Genere: Action hack 'n slash
Uscita: Primo trimestre 2013
Giocatori: 1

Profilo MercurySteam

Fondata a Madrid da ex-membri di Rebel Act Studios, MercurySteam si è specializzata nello sviluppo di titoli ideati da produttori di importanza mondiale. Clive Barker, American McGee e Hideo Kojima hanno lavorato a giochi della softco.: l'ultimo dei tre ha portato la software house ad un picco di eccellenza, grazie a Castlevania: Lords of Shadow.

Storia MercurySteam

Castlevania: Lords of Shadow **2010 (MULTI)**

Clive Barker's Jericho **2007 (MULTI)**

American McGee presenta: Scrapland **2004 (MULTI)**

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, Wii U
Origine: Giappone
Developer: Omega Force
Publisher: Tecmo Koei
Genere: hack'n slash
Uscita: TBA
Giocatori: 1-2

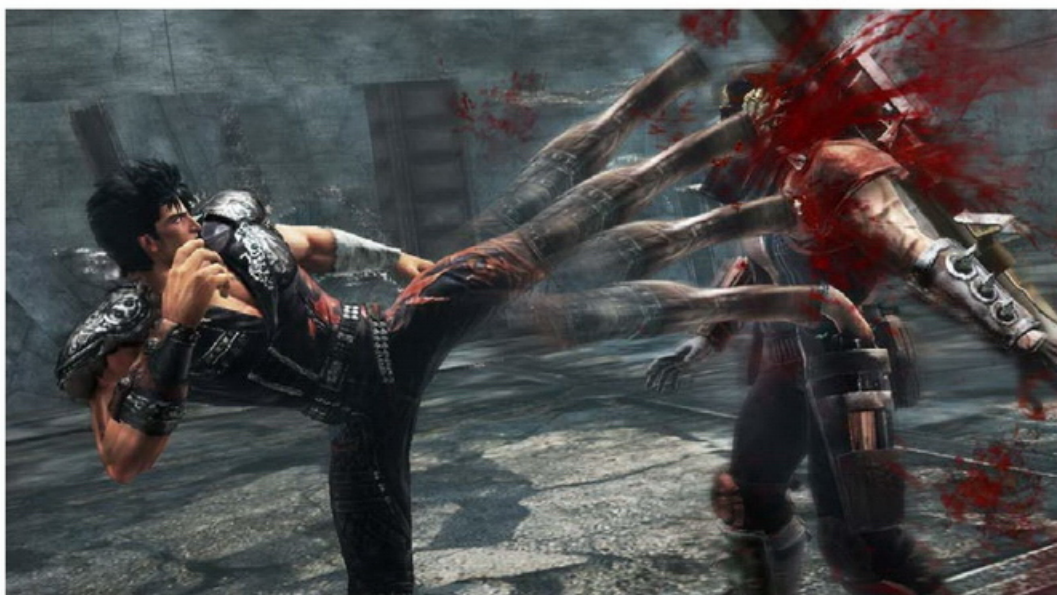
Profilo Omega Force

Gli Omega Force sono un team di sviluppo interno a Tecmo Koei, specializzatisi nel corso degli anni nel particolarissimo genere dei musou. Dopo anni passati sulla serie di Dynasty Warriors (di cui continuano ad occuparsi) si sono spostati su licenze di ben altra caratura, come quella del celebre manga di One Piece e quella di Ken il Guerriero.

Storia Omega Force

One Piece Pirate Warrior
2012 (PS3)

Dynasty Warriors 7
2011 (PS3, Xbox 360)

Fist of The North Star: Ken's Rage
2010 (PS3, Xbox 360)

Left: La modellazione poligonale dei personaggi è davvero notevole.

Fist of the North Star: Ken's Rage 2

CONCEPT Omega Force si prepara a far esplodere nuovamente la rabbia di Ken su console, ma riuscirà a superare il discreto primo capitolo?

L'aria si incendiò. E poi, silenzio...

Nonostante siano stati molti i giochi a sfruttare una prestigiosa licenza come quella di Hokuto no Ken, sono veramente pochi i titoli che hanno saputo tenerne alto il nome. Il primo Ken's Rage, seppur con qualche problemino di troppo, era riuscito invece a dimostrarsi all'altezza, proponendo un'esperienza per certi versi unica nonostante i difetti congeniti del genere cui appartiene. È da queste premesse dunque che Il team di sviluppo Omega Force torna sotto i riflettori con un nuovo titolo musou dedicato alle gesta del leggendario Kenshiro. Il combat system poggia le sue basi sugli stilemi tipici degli hack'n'slash a scorrimento, aggiungendo alla classica formula una componente ruolistica piuttosto marcata, da ricercarsi principalmente nel potenziamento del proprio personaggio (attraverso lo sblocco di nuove tecniche di combattimento e abilità). Come per il predecessore, anche qui la storia seguirà gli eventi narrati nel manga. Stavolta, però, verrà coperto anche il lasso narrativo relativo alla Scuola di Cento e all'Isola dei Demoni, non inserito nel primo capitolo. Da un punto di vista tecnico, il titolo si difende piuttosto bene, con una modellazione poligonale di personaggi a tratti impressionante. Le atmosfere del gioco ricalcano molto fedelmente quelle già apprezzate nell'anime; ad aumentarne la cifra stilistica ci pensano le splendide cutscene. La direzione artistica riesce perfettamente a tratteggiare un mondo distopico, dove l'unica legge vigente è quella del più forte. Resta ancora da capire quanto il team di sviluppo riuscirà a diversificare a dovere l'esperienza di gioco, poiché il vero e proprio tallone d'Achille di questo particolare genere risiede proprio nella ripetitività esagerata delle azioni che si compiono. Altro fattore su cui permane più di un dubbio è il tasso di sfida, visto che nel precedente capitolo si assisteva non di rado ad eccessivi picchi di difficoltà, soprattutto nel corso delle boss fight di fine capitolo (a tratti davvero ostiche). Fra i più evidenti miglioramenti, spicca sicuramente quello fatto dalle animazioni del protagonista, ora molto più fluido e meno legnoso rispetto al precedente capitolo. La speranza è che anche gli altri principali difetti del primo Ken's Rage possano essere in qualche modo sistemati. E vista l'esperienza del team al timone del progetto, si può ben sperare sulla qualità del prodotto finito.

Leon Genisio

Recensioni

GUERRE INTERATTIVE A CONFRONTO

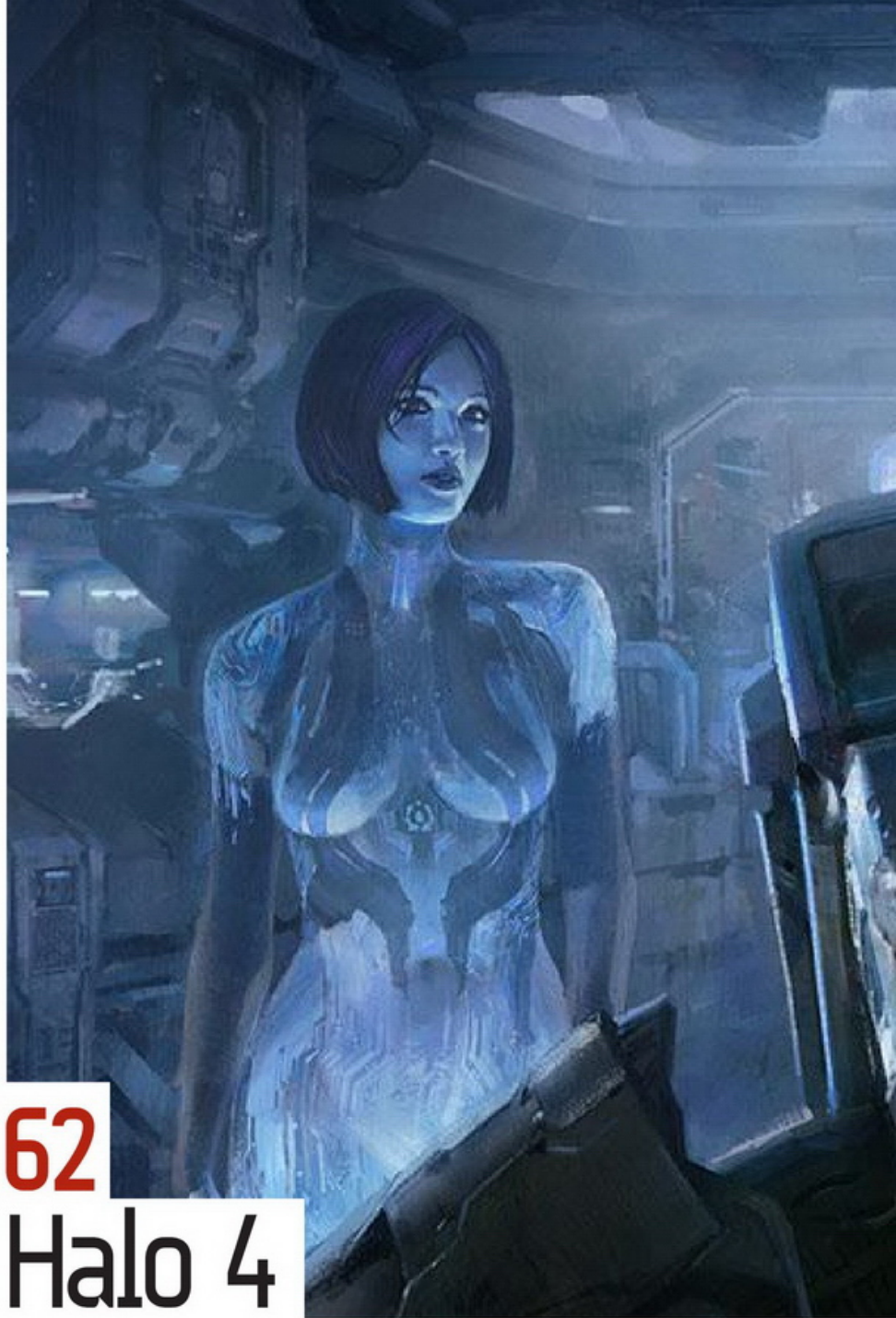
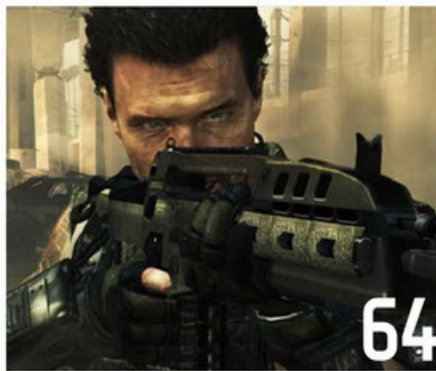
Infondere significato e tematiche del mondo reale nei videogiochi è difficile. Ma non impossibile. È un'impresa nella quale sempre più serie, anche quelle storicamente conservatrici, sentono il bisogno di cimentarsi, probabilmente di fronte allo spettro di rimanere intrappolate nell'irrilevanza. E questo è già di per sé un bene. Questo mese abbiamo tre esempi, più o meno riusciti, di come questo arduo compito possa essere portato avanti. Prendiamo Medal of Honor: Warfighter. Per quanto sulla carta sia lodevole il tentativo di esplorare il lato umano del conflitto, mostrando le famiglie dei soldati mandati in missione, il risultato finale lascia parecchio a desiderare. Una serie di cutscene che inframmezzano le missioni non bastano a creare coinvolgimento, soprattutto quando la realizzazione, tanto a livello tecnico che di dialoghi, finisce per sortire l'effetto opposto. Dal canto suo, Call of Duty: Black Ops II gioca la vecchia, ma ancora efficace, carta del bivio narrativo, riuscendo con successo a trasmettere il senso dell'urgenza e dell'importanza delle nostre azioni. Sbaglia una missione, e il tuo personaggio preferito potrebbe morire. Peccato soltanto che il mondo di Black Ops II di marziale abbia davvero poco, limitandosi a essere un super fumettone pensato per solleticare le fantasie più adolescenziali dei giocatori (riuscendoci, ma questo è un altro discorso). Insomma, il momento in cui sentiremo sulla nostra pelle il crudo realismo di un conflitto sembra essere ancora lontano. E tra i due litiganti, chi vince questo mese? Io non ho dubbi: Assassin's Creed: Liberation che, come mai nella serie, esplora il suo buio periodo storico, proponendo sequenze di gioco tesissime, come quando nei panni di Aveline siamo chiamati a liberare degli schiavi. Una piccola sorpresa, che dimostra come legare il significato al gameplay sia la vera chiave per costuire esperienze emotivamente intense.

Guglielmo De Gregori

62
Halo 4

64

66

71

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

La tabella dei critici

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	REVOLVER	MICHELE	MANUELE
Halo 4		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Call of Duty: Black Ops II	★★★	★★★★		★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Hitman: Absolution	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Medal of Honor: Warfighter	★★		★	★★		★★	★★	★★
Forza Horizon			★★★	★★★★	★★★★★	★★★★		★★★★
Assassin's Creed III: Liberation	★★★★	★★★★★	★★★★★		★★★★		★★★	★★★
F1 Race Stars	★★★★	★★★★	★★★					★★★★
The Unfinished Swan		★★★★★	★★★		★★★★★		★★★	★★★★★
Silent Hill: Book of Memories			★		★★	★		
Professor Layton e la maschera dei miracoli			★★★★		★★★★★		★★★	
LittleBigPlanet Karting	★★★	★★★★	★★★		★★★	★★★★	★★★	★★★★
WWE '13				★★★★★		★★★		
Skylanders: Giants	★★★★★	★★★★★	★★★★★					
Football Manager 2013	★★★★★						★★★	
Doom 3: BFG Edition	★★★			★★★★	★★★★		★★★★	★★★★
007 Legends		★★	★★★	★		★★	★★	

RITORNI E DIPARTITE

Halo 4

Bungie lascia il timone mentre Master Chief ritorna. Con queste parole accogliamo Halo 4 su Xbox 360, probabile ultimo capitolo prima del prossimo halo jump verso la next gen, ancora avvolta nella nebbia dell'incertezza. Un ritorno, quello del vecchio Spartan veterano di mille battaglie, che mi preoccupava non poco. Halo è Bungie, molto semplicemente. Lo stile algido e asciutto, la compattezza del design, la centralità dell'azione del protagonista resa autentica da un gameplay, un'intelligenza artificiale e un level design sempre lucidi e brillanti, nonostante qualche reiterato difetto, più o meno evidente. Difficile immaginare Halo senza Bungie, e Microsoft lo sapeva bene: 60 milioni di dollari investiti nel progetto più costoso della sua storia societaria, a livello di gaming. 343 Industries è lo Spartan degli studios: creata per essere risolutrice, per vincere la madre di tutte le battaglie. Riportare Master Chief sul campo di battaglia e sbaragliare Covenant, altre specie letali (questa recensione non conterrà neppure il minimo spoiler, e poi saprete ringraziarmi per questo) e ogni rivale, per riaffermare la supremazia di Halo sul genere degli FPS e la sua natura di titolo portabandiera della Grande X, alla faccia del signor Fenix.

Al momento di partire, l'emozione è palpabile. Halo 3, in barba ai soliti superficiali detrattori, era un dannato capolavoro, seppur spiazzante, e Halo Reach una rara gemma di poesia marziale e sperimentazione, un canto del cigno di un team forse stanco ma sempre incredibilmente talentuoso. Halo 4 si apre con i fuochi d'artificio. Bello, diverso, diversissimo: di rottura sotto ogni punto di vista ma in modo intelligente. La musica, epica ma nuova; la narrazione, più cinematica e forse un po' didascalica ma più contemporanea e hollywoodiana; il flow di gioco, in apparenza più lineare e ancorato a scripting spettacolarizzante ma davvero accattivante e coinvolgente. Con la leadership del Capo, che è tornato a far sentire il suo fottuto carisma. Pugno d'acciaio, Master Chief, e azioni che solo da te ci aspetteremmo. Ma di più, in realtà. Oh sì, ragazzi, molto di più. E solo giocando lo proverete, con brividi che corrono sulla vostra pelle, anche grazie a una Cortana che, da semplice I.A. e comprimaria, assurge a un ruolo drammatico quasi da coprotagonista, una figura shakespeariana di straordinaria intensità.

343 Industries iconoclasta e mattatrice, dunque. Sì, no, forse. Il fatto è che la gioia (il timore?) di uno stacco netto e totale presto rientra. Halo 4 è in realtà più fedele al modello Bungie di quanto non appaia in prima battuta, ma in fondo lo è per il meglio. La vastità dei teatri di guerra, l'epica dell'azione, la perfezione che ha del miracoloso nel bilanciamento di armi e oggettistica... tutto funziona e ricorda i vecchi tempi, e per un attimo infinito Bungie è ancora qui con noi, a dimostrare di aver dato vita a un impianto così monumentale e rifinito da sopravvivere a se stesso, insegnando a ogni game designer come realizzare un FPS classe 2000-2010. Siamo su quei binari, e 343 Industries mostra tutti i suoi muscoli e il suo cervello, elaborando una campagna vasta e varia, più del solito, graficamente suprema (solo i volti avrebbero a mio avviso potuto essere ancor più curati ed espressivi, ma il fatto che il gioco abbia un eroe che indossa un casco la dice lunga sulle priorità della serie, e in fondo è giusto così) e capace di imprimere vertiginose accelerazioni di adrenalina e testosterone.

Perché la grandezza di Halo 4 sta nello spiazzare. Superati i due terzi della campagna, infatti, torna prepotente il senso della rivoluzione, di quel

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS
DEVELOPER: 343 INDUSTRIES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

PEGGIO DI: GOLDENEYE

FAQs

QUALCOSA SULLA STORIA?
No, nessuno spoiler, perché la trama stavolta ha un peso addirittura maggiore che in passato. Vi basti sapere che l'avventura riprende esattamente dove era finita in Halo 3.

343 REGGE IL PARAGONE CON BUNGIE?
Assolutamente sì. Halo 4 è un Halo in tutto e per tutto, forse addirittura migliore di alcuni dei capitoli precedenti.

MA ALLORA È IL GIOCO PERFETTO?
Quasi. Proprio la mancanza di una reale evoluzione rispetto al passato e l'eccessiva omologazione al lavoro di Bungie pone qualche piccolissimo freno al nostro entusiasmo.

IDENTIKIT

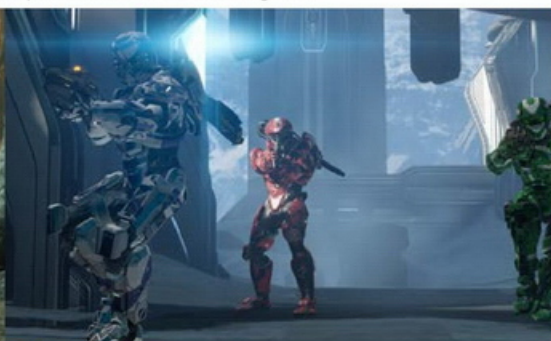
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

AURA DI BELLEZZA: Halo 4 è un gran gioco, ma questo lo scoprirete giocandoci. Quello che impressiona sin dal primo istante è invece la realizzazione tecnica. Difficilmente vedremo su 360 qualcosa di più bello.

Up: A livello narrativo, Halo 4 presenta addirittura qualche passo in avanti rispetto al passato.

Down: La componente multiplayer è la più estesa di sempre. In più ci sono le Spartan Ops, missioni extra rilasciate periodicamente, in maniera totalmente gratuita.

HALO NIGHT

Il motivo della grandezza di una serie come Halo passa inesorabilmente per la componente multiplayer. Halo 4 non fa eccezione. Pensate a una modalità qualsiasi possibile da giocare in multiplo: ecco, in Halo 4 c'è. Deathmatch, Capture the Flag, Regicidio, Flood, Oddball Mode e Grifball fanno compagnia a una modalità Slayer più in forma che mai. Quantità e qualità, visto che funziona tutto alla perfezione. Ciliegina sulla torta è rappresentata dalla Forgia, editor di mappe perfettamente rifinito in ogni suo aspetto.

"343 INDUSTRIES MOSTRA TUTTI I SUOI MUSCOLI E IL SUO CERVELLO, ELABORANDO UNA CAMPAGNA VASTA E VARIA, PIÙ DEL SOLITO, E GRAFICAMENTE SUPREMA"

coraggioso osare che esplode nell'opening dell'opera. Le sequenze cinematiche non interattive si dilatano, tutto a un tratto, e a Master Chief viene concesso, per una volta, quello spazio sopra le righe che, in fondo, ogni suo fan aveva sempre sognato di godere, anche se spesso senza avere il coraggio di confessarlo. Cambio di ritmo e tanta audacia, un'audacia che in definitiva non ti aspetteresti, ma che ti conquista. Ecco che i veicoli (siano benedetti, in Halo, ora e sempre: nessun FPS li ha mai resi così bene. Nessuno. Mai) assurgono al ruolo di protagonisti, poi è il momento di corse a rotta di collo, di salti e assalti temerari, di rese dei conti degne di un western dei migliori. Halo 4, senza neanche il bisogno del sostegno del suo sconfinato e titanico multiplayer, si erge sulla sommità del genere FPS, dando a 343 Industries il ruolo in Microsoft che Retro Studios ebbe in Nintendo, prima che Samus Aran venisse sostituita da Donkey Kong. Che poi sia il genere nel suo complesso a essere arrivato a contemplare i limiti del suo stesso universo è altro discorso, da affrontare in separata sede. Qui e ora, Game Republic certifica il trionfo di Halo 4, il ritorno in pompa magna di sua virilità Master Chief e l'incoronazione di 343 Industries a studio di punta della scena shooter mondiale.

Marco Accordi Rickards

VOTO 9,5/10

BENTORNATO A CASA, MASTER CHIEF. CI ERI MANCATO.

ESSERE UNO SPARATUTTO NEL 2012 È UN COMPITO DAVVERO DURO

Call of Duty: Black Ops II

Ci siamo. Anche quest'anno, Call of Duty ritorna sui nostri schermi. Anche quest'anno, le occhiate indignate del giocatore d'essai, e gli sguardi assetati dei pro gamer, si incrociano verso quello che, volenti o nolenti, dobbiamo tutti riconoscere come uno dei fenomeni più rilevanti di questa generazione. Call of Duty è una serie che pone il giornalista di videogiochi di fronte a un grande dilemma. Call of Duty, per dirla all'americana, è il classico elefante rosa nella stanza. Tutti lo vedono, troppo ingombrante per essere ignorato, ma c'è sempre qualcuno che cerca in qualche modo di ignorarlo o sminuirlo, con l'unica colpa di essere l'emblema del videogioco competitivo, culturalmente "basso" ed estremamente conservativo nel suo aderire ai canoni FPS. Ma lungi da noi fare la figura di coloro che vogliono rovinare il divertimento agli altri. Perché sì, Call of Duty è divertente, ha carattere, e finalmente anche Treyarch sembra aver ripreso molta della maestria di Infinity Ward. Più che mai in questo episodio, il risultato finale è difficilmente distinguibile da quello dello sviluppatore veterano nella serie e sembrano davvero lontani i tempi in cui questo divario era evidente a tutti. Piuttosto, Black Ops II si è ormai ritagliato una nicchia a parte, sopra le righe persino se confrontata con la serie canonica, ma con un insolito gusto per la narrazione. Black Ops II è la fantasia di un sedicenne che diventa realtà, un mondo-parco giochi dove città simbolo della civiltà consumistica, come Los Angeles, vengono rase al suolo con i droni. Un mondo dove si combatte con elicotteri telecomandati e dove le dittature si instaurano attraverso YouTube e la retorica in stile "Movimento Occupy". Un sociologo si divertirebbe un mondo ad analizzare Black Ops II. Ma, incredibile a dirsi, la storia prende. E fa qualcosa di più: dà un senso alle nostre azioni. Potremmo discutere per ore sul valore di un espediente vecchio come il mondo, ovvero le ramificazioni narrative nei videogiochi. Ma sta di fatto che, per la prima volta, Call of Duty vi metterà di fronte a sfide e scelte morali in grado di influenzare la storia e il finale che otterrete. Muovendosi su due piani temporali, i flashback negli anni '70 e i livelli ambientati nel 2025 (ovvero la maggioranza) Black Ops II riesce a scrollarsi di dosso l'aura da "generico

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: TREYARCH
PUBLISHER: ACTIVISION
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Right: Le missioni ambientate nel passato sono narrate dalla voce del sergente Woods, un personaggio già noto a chi ha giocato il primo capitolo. Andare alle origini del male dona una sfaccettatura intrigante alla storia.

FAQs

STRIKEFORCE. CHE ROBA È?
Si tratta di un tentativo di integrare meccaniche multiplayer nella modalità single player. Inserite come alternativa alle missioni principali, e in grado di influenzare la narrazione globale, queste sequenze vi permettono di interpretare non solo un soldato, ma di guidare un carro armato CLAW o due tipi di drone, volante e corazzato. È anche possibile (ma non raccomandabile) gestire queste imprese dall'alto, proprio come in uno strategico.

E LA MODALITÀ ZOMBIE?
Sorta di gioco a se stante, la componente Zombie offre a sua volta diverse modalità per essere affrontata. Grande novità il Transit Mode, ovvero uno Story Mode da affrontare in cooperativa a squadre. Si svolge come una sorta di viaggio attraverso un'America infestata da zombi, in pullman o a piedi. Qui, dovrete risolvere una serie di obiettivi, tentando nel frattempo di respingere le orde di non morti.

QUANTO È FUTURISTICO IL SETTING DI BLACK OPS II?
Meno di quanto potreste immaginare. E questo è un punto di forza, in realtà. A differenza di Ghost: Recon Future Soldier, Black Ops II fa molto meno affidamento sui gadget, preferendo invece puntare su un futurismo realismo. Niente panorami alla Blade Runner, dunque, ma una visione ben più concreta di un mondo molto vicino a quello che vediamo adesso, ma dove le cose sono andate piuttosto storte.

MEGLIO DI
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
PEGGIO DI
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

LA FINE DI UN'ERA: IL CIELO ROSSO FUOCO, LE SUPERSTRADE DI LOS ANGELES DEVASTATE E LE MACERIE DELL'ICONICA SKYLINE DA CUI SI LEVA UN INQUIETANTE CORTINA DI FUMO. UNA VISIONE DA 9/11 CHE CI FA RABBRIVIDIRE AL SOLO PENSIERO.

sparatutto a tinte marroni ambientato in Medio-Oriente". Si potrebbe persino azzardare che il bivio è portatore di significato nella trama: come a dire, la scelta di un singolo uomo è in grado di influenzare le sorti di un'epoca intera. Senza leggerci troppo, basti dire che tali bivi hanno degli effetti significativi, come causare la morte di un personaggio e permettere l'accesso o meno a determinati eventi. Se ci dilunghiamo sulla narrazione, non è per poco rispetto del gameplay, ma perché è proprio questo il focus adottato da Treyarch. La sceneggiatura del gioco permette di scoprire che cosa è successo a Mason, il protagonista del primo Black Ops, o di scavare nelle motivazioni del supercattivo Raul Menendez. Treyarch è riuscita a costruirsi una sua mitologia personale, con una qualità che ha poco da invidiare a quella di personaggi come Soap McTavish. Il focus sulla narrazione non ha effetti solo sulle parti non interattive, ma soprattutto sul campo di battaglia stessa. È grazie alla narrazione che Treyarch riesce a innovare il DNA spara e corri marchiato a fuoco nella serie. È un gioco dove c'è tanto da ascoltare, tanto a cui assistere, per avere un quadro completo di quello che sta succedendo. Ma l'effetto corridoio è scongiurato anche grazie ad un level design non lineare, che favorisce il giocatore che esplora, alla ricerca di vie alternative per fiancheggiare i nemici e coglierli di sorpresa. Peccato soltanto che l'intelligenza artificiale non sia in grado di rispondere alla varietà di tattiche con cui può essere sconfitta, rendendo quasi obbligatoria la scelta di un livello di difficoltà più elevato per chiunque volesse cogliere il maggiore potenziale strategico possibile dalle missioni. Ma naturalmente, Call of Duty fa ancora una volta affidamento su momenti scriptati spettacolari, e su sequenze adrenaliniche in grado di restare a lungo impresse, come il volo su Los Angeles e le varie sequenze di inseguimento in auto. A tutt'oggi, nessun'altra serie può contare su una maestria quanto meno paragonabile nel ricreare la sensazione di un'imminente apocalisse. Per quanto la tecnologia mostra già da tempo segni di invecchiamento, a livello di regia lo standard del gioco sembra essersi persino alzato. Ogni pregiudizio si infrange di fronte all'indiscutibile qualità di Black Ops II. Per quanto fedele a se stesso, non perdendo neanche un po' del suo gusto per l'esagerazione, questo non è il solito Call of Duty. Nel suo proporre una campagna single player dotata di una sua ragion d'essere, indipendente rispetto al multiplayer, la serie dimostra, se ce ne fosse bisogno, che c'è un motivo dietro quei milioni di copie vendute ogni anno.

Guglielmo De Gregori

"A TUTT'OGGI, NESSUN'ALTRA SERIE PUÒ CONTARE SU UNA MAESTRIA QUANTO MENO PARAGONABILE NEL RICREARE LA SENSAZIONE DI UN'IMMINENTE APOCALISSE"

Down: Per anni considerata il rimpiazzo di Infinity Ward, quest'anno Treyarch dimostra finalmente di avere una propria dignità, costruita in anni di piccoli passi, dagli zombi fino alle nuove sperimentazioni narrative.

VOTO 8,5/10
QUANDO L'ALLIEVO SUPERA IL MAESTRO.

GUERRIERI SU MISURA

E arriviamo ora a parlare del multiplayer, ulteriore rifinitura di una formula già da molti anni collaudatissima. Tra le novità più degne di nota, il sistema di matchmaking, che accoppia giocatori di eguale abilità, evitando la frustrazione dei nuovi venuti. Intuitivo e all'insegna della creatività è il sistema di personalizzazione delle classi. Ogni personaggio può infatti gestire 10 slot liberi, da riempire con armi, upgrade, perks e bonus. Creare il guerriero dei vostri sogni, e aumentare di livello le armi che usate in battaglia, sarà pure grinding, ma è deliziosamente compulsivo.

L'AGENTE 47 È DAVVERO TORNATO

Hitman: Absolution

Onore e rispetto. La vita dell'agente 47 è sempre stata costellata dal rispetto delle regole e della gerarchia: qualsiasi fosse l'obiettivo da assassinare lui ha seguito le direttive senza fiatare, ma non ha mai mancato al suo onore. Ed è per questo che quando Diana Burnwood, sua amica ed ex contatto all'agenzia, gli chiede un favore estremamente personale, lui non può astenersi. Anche se questo significa farsi nemici molto altolocati ed essere cacciato da Chicago al Sud Dakota.

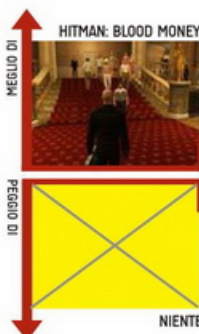
Un incipit narrativo a cui, a dir la verità, non fa seguito uno sviluppo complesso e particolarmente coinvolgente. La storia non ha mai picchi elevati di sceneggiatura e, come già nei precedenti capitoli, svolge l'unico compito di motivare la presenza del protagonista in questa o in quell'altra parte del mondo collegando gli eventi tra le varie missioni. Sono tanti i personaggi che vengono introdotti, ma nessuno di questi è carismatico o subentra nel gioco permettendo alla narrazione di evolvere. E ci siamo tolti subito il dente, andando a parlare di uno dei pochi difetti di questo Hitman: Absolution. Difetti che non pregiudicano affatto l'esperienza e la qualità globale del gioco, che nell'ottica della serie si presenta come un prodotto fedele a se stesso, che migliora alcune disattenzioni delle scorse iterazioni senza travisare lo spirito di Hitman: stealth, assassinii e varietà. In particolare, è riguardo quest'ultima caratteristica che abbiamo avuto le sensazioni più positive. A differenze di altri titoli (Deus Ex: Human Revolution, per citare un esempio interno al catalogo Square-Enix), Hitman: Absolution non cambia solamente l'approccio alla missione a seconda dello stile del giocatore, ma ne determina persino l'esito: i "boss" alla fine di alcuni livelli possono anche essere evitati, assassinati tramite metodi alternativi (come qualsiasi altro nemico), senza dover per forza affrontarli direttamente in un'"arena". In questo senso, la nostra prova ha permesso di ottenere riscontri sempre totalmente differenti a ogni partita, una peculiarità che, a nostro avviso, è stata ulteriormente definita in questo capitolo rispetto al già ottimo Blood Money. Una volta maneggiate le principali strategie, il gioco finisce per dare il meglio di sé: niente di più soddisfacente di assassinare un bersaglio senza che nessuno se ne accorga, perché abbiamo inscenato un incidente per il malcapitato e ce ne andiamo con nonchalance da dove siamo arrivati. Questo è ciò che ci è piaciuto di più di Absolution: la sua anima di videogioco, che premia la pazienza, la strategia e l'osservazione con una bella sensazione di appagamento e compiacenza al termine

DETTAGLI

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: DANIMARCA
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
PUBLISHER: SQUARE-ENIX
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI: HITMAN: BLOOD MONEY

PEGGIO DI: NIENTE

Down: Il Glacier Engine 2, appositamente realizzato per questa produzione, gestisce moltissime persone su schermo senza il minimo rallentamento.

FAQs

ESISTE UN PUNTEGGIO?
Ciascuna missione ha un proprio "punteggio stile". A seconda delle uccisioni, dei civili coinvolti, della cura negli assassinii, delle volte che verremo scoperti, dei travestimenti, delle armi raccolte e di molte altre variabili, otterremo un grado al termine del livello. Il massimo è "Assassino silenzioso".

COS'È LA MODALITÀ CONTRACTS?
Contracts è un'esperienza multigiocatore online. I giocatori possono creare e condividere specifici contratti che possono essere accettati e svolti dagli altri utenti. Confidiamo che questa particolarità porti a un ampliamento con futuri DLC e supporto della community: due elementi che potrebbero rendere Contracts un investimento a lungo termine.

QUANTO DURA HITMAN: ABSOLUTION?
L'avventura, giocata livello Normale, si attesa tranquillamente sulle 11-12 ore di gioco. Ciò che migliora la longevità del titolo è la enorme rigiocabilità, permessa dagli svariati approcci concessi che portano a un completamento della missione opposto rispetto alla precedente partita. In assoluto la caratteristica migliore di Absolution.

Up: In alcune sessioni dovremo darci alla fuga sfrenata... la copertura è saltata.

Left: L'equipaggiamento è ampio, ma nulla premia di più che un'uccisione silenziosa con il filo di nylon o l'arma silenziata.

"QUESTO È CIÒ CHE CI È PIACIUTO DI PIÙ DI ABSOLUTION: LA SUA ANIMA DI VIDEOGIOCO, CHE PREMIA LA PAZIENZA, LA STRATEGIA E L'OSSERVAZIONE"

SFIDE

Un ulteriore elemento di longevità sono le Sfide. Si tratta di numerosi obiettivi che il giocatore può sbloccare nel corso di ogni livello, assumendo tutti i travestimenti possibile, raccogliendo le prove, uccidendo in maniera creative l'obiettivo principale o, al contrario, facendo fuori molti nemici sparando all'impazzata, usare una specifica arma o far esplodere qualsiasi oggetto.

della missione. Gli sviluppatori hanno anche inserito la possibilità di proseguire per ciascun livello ad arma spianata; inutile dire che, oltre a rovinare l'esperienza di gioco, questa strada è altresì la più difficile. Complice una proporzione nemici-protagonista di 20:1, nell'eventualità la situazione sfuggisse di mano non c'è scampo: bisogna nascondersi finché il nemico non desiste. A proposito di questo, però, va segnalata un'intelligenza artificiale un po' ballerina: in talune occasioni si è comporta più che bene, grazie al lavoro di affinamento svolto dal team di sviluppo che ha optato per nemici più realistici e acuti; in altri, il comportamento si è rivelato opposto, a causa forse di precise (e discutibili) scelte di design: per fare un esempio, vi capiterà di gettare un cacciavite a pochi metri di distanza dal nemico, che potrebbe tranquillamente accorgersi dell'accaduto rimanendo fermo sulla posizione. Al contrario, questi abbandonerà la propria postazione per raggiungere il cacciavite, dandoci l'opportunità di sgattaiolare via impunemente. Ma si tratta di cose di poco conto. Una delle novità principali è la barra dell'Istinto, una capacità che affonda le proprie radici nelle abilità dell'agente 47. L'Istinto permetterà, una volta adeguatamente caricato, di ricevere indizi, prevedere i percorsi dei nemici, poter vedere attraverso i muri e utilizzare il "tag and kill" per esecuzioni rapide e silenziose di interi gruppi di nemici. Talvolta un po' sgrava, in generale ci sentiamo di premiare questa soluzione, personalizzabile tramite il menù delle opzioni. Passando in generale alla difficoltà, i livelli sono cinque: Facile, Normale, Difficile, Esperto e Purista. Quest'ultima, inutile sottolinearlo, è quella che più rappresenta Hitman: nessuna guida, nessun'interfaccia, solo un mirino al centro dello schermo con l'intelligenza artificiale impostata al livello Esperto e il numero dei nemici sproporzionato. Un'esperienza a 360° dell'assassino, hardcore e pura fino al midollo.

IDENTIKIT
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ALL'ULTIMO RESPIRO: GLI ULTIMI DIECI SECONDI DI CIASCUN LIVELLO, QUANDO STAI PER USCIRE DALLA PORTA. L'OBIETTIVO È CENTRATO. NESSUNO TI HA VISTO, NESSUNO SA CHE SEI STATO LÌ. E TU, TRAVESTITO DA GUARDIA, MEDICO O BIDELLO, ESCI DI SCENA, DI SOPPIATTO. COME UN FANTASMA.

Il Glacier Engine 2 svolge un ottimo lavoro. La grafica rimane qualitativamente stabile nonostante ambientazioni sia esterne che interne la cui transizione è totalmente in tempo reale; i modelli dei nemici si ripetono, ma i personaggi chiave sono realizzati con molta cura. Le cut-scene, nonostante abbiano un tocco "plasticoso", sono di egregia fattura, grazie anche a un doppiaggio in lingua originale davvero ben fatto (ci è stato assicurato che il gioco sarà totalmente doppiato anche in italiano; la nostra prova del gioco è però avvenuta in inglese). C'è tanto da imparare da IO Interactive. Riuscire ad avere tra le mani un franchise come Hitman e maneggiarlo con questa cura, fedele al proprio spirito, alle proprie caratteristiche, portarlo avanti negli anni senza screditarne la qualità e anzi introducendo meccaniche moderne (vedasi il sistema di copertura) è impresa non da poco. Absolution è l'Hitman che i giocatori volevano: bello, divertente, moderno e ampio.

Massimiliano Di Marco

VOTO 9/10

LA VECCHIA SCUOLA HA ANCORA TANTO DA INSEGNARE

TANTO RUMORE PER NULLA

Medal of Honor: Warfighter

Si può discutere a lungo sulla spettacolarizzazione della guerra nei videogiochi, sulla vuotezza di contenuti con la quale la più antica delle tragedie umane viene raffigurate e sulle origini di questo vero e proprio fetish che i giocatori sembrano avere per violenza e armi da fuoco. Ma, senza scadere in facili moralismi, giochi come Call of Duty hanno optato per la sincerità di presentare la guerra interattiva per quello che è: divertente. Fa pensare, invece, l'approccio quasi intimista scelto da Medal of Honor, e fa ancora più pensare che, all'atto pratico, finisca per risultare ancora più povero e sottile a livello narrativo della sua controparte Activision. Warfighter gioca a raccontare il lato umano della guerra, mostrando l'altra faccia della medaglia, ovvero chi rimane a casa, chi vive nell'ansia costante di non rivedere mai più chi è partito per combattere nel nome di chissà quale ideale. Ma è solo una farsa: non scopriamo mai davvero quali sono le motivazioni dei guerrieri protagonisti, e tutta la melensa retorica bellica finisce soltanto per scimmiottare quella della filmografia di Spielberg, ovvero colui che, in un tempo ormai lontano, diede proprio i natali alla serie. A indignare non è la mancanza del pathos, è il suo essere finto e posticcio, inserito alla stregua di una qualsiasi altra feature per tentare di contrastare la concorrenza. Almeno dal punto di vista produttivo, il colosso americano ha provato a fare le cose in grande, mettendo questa volta al timone del progetto un solo team di sviluppo, alle prese con un solo motore grafico, il Frostbite 2. Se i lavori sul primo capitolo del reboot erano infatti ripartiti tra EA Los Angeles (single player) e DICE (multiplayer), a curare l'intera realizzazione sono ora i non troppo acclamati ragazzi di Danger Close. Da un punto di vista tecnico il titolo si dimostrerebbe anche valido, con un'ottima modellazione poligonale di personaggi e livelli, ed effetti particellari, come esplosioni e pulviscolo, a tratti impressionanti. La distruttibilità dell'ambiente può competere con quella di Battlefield 3 e, tralasciando per un attimo i contenuti, il gioco presenta un flavour cinematografico di grande impatto, grazie a cutscene e inquadrature spettacolari. Anche il livello qualitativo delle sparatorie si attesta tra i più alti del genere, con ognuna delle armi capace di restituire un feeling unico tanto negli spari che nelle dinamiche dei proiettili. Ma naturalmente tutto questo è incluso nel pacchetto Frostbite 2, ed è infatti nella componente non strettamente tecnica che il gioco pecca in maniera clamorosa. Sembra quasi che i ragazzi di Danger Close abbiano seguito passo passo il manuale di istruzioni per montare un FPS, dal momento che le missioni sono strutturate nel modo più telefonato possibile. Ci si sposta da un luogo all'altro sconfiggendo orde di nemici, sequenze intervallate tutt'al più da qualche inseguimento in mezzo a gigantesche esplosioni o a bordo del solito elicottero (il cui modello di guida non può neanche guardare da lontano quello di Battlefield). La guerra non è mai stata tanto rumorosa quanto noiosa e, anche a rifletterci bene, non c'è mai veramente niente che Medal of Honor faccia meglio di tutti gli altri FPS presenti sul mercato. Ma il suo essere mediocre non significa che riesca a rientrare senza problemi

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PLAYSTATION 3, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: DANGER CLOSE
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

PEGGIO DI: CALL OF DUTY: BLACK OPS II

FAQs

QUANTO DURA LA MODALITÀ SINGLE PLAYER?
La longevità si attesta sulla decina di ore scarsa, come la maggior parte degli esponenti del genere. Il multiplayer, grazie alla sua abbondanza di modalità e opzioni di personalizzazione, è sicuramente il piatto forte del pacchetto.

COSA È LARUE E CHE RUOLO HA NEL GIOCO?
LaRue è una famosa società americana che si occupa della produzione di equipaggiamenti militari di altissima qualità.

CI SONO ANCHE FORZE SPECIALI ITALIANE NEL GIOCO?
No, purtroppo, anche se non è da escludere la possibilità che vengano aggiunte, magari sotto forma di contenuto scaricabile.

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

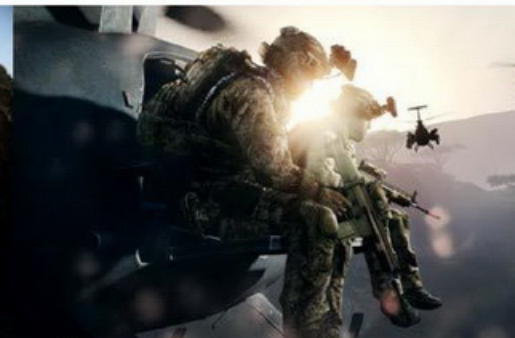
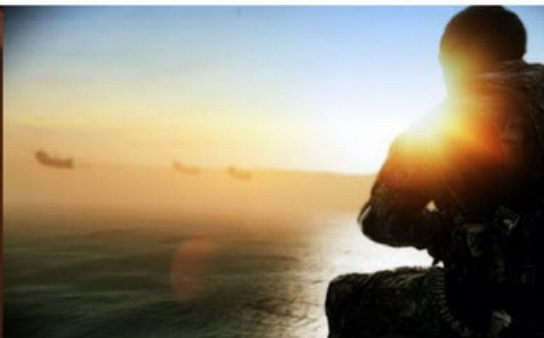
TECHNO FASHION: Alcuni ex-soldati dell'esercito statunitense hanno fornito la propria consulenza durante le fasi di sviluppo, così come società di produzione di equipaggiamenti militari, mirini ottici e visori termici.

"SEMBRA QUASI CHE I RAGAZZI DI DANGER CLOSE ABBIANO SEGUITO PASSO PASSO IL MANUALE DI ISTRUZIONI PER MONTARE UN FPS"

MULTIPLAYER

Come già accennato, Warfighter propone un gran numero di modalità multiplayer di valore. Meritevole di menzione è Home Run, che permette ai partecipanti di scegliere se correre per la bandiera, tentare di superare il limite nemico o semplicemente accumulare kill. Hotspot, invece, chiede a due squadre di fronteggiarsi offrendo a ciascuna una serie di obiettivi selezionati casualmente. Degna di nota anche Combat Mission, dove il focus principale sarà sugli obiettivi, con l'importanza dei kill radicalmente ridotta dal momento che non assegneranno alcun punto.

Up: Come nella grande tradizione degli FPS, le sezioni a bordo dei veicoli sono macchinose e noiose. Warfighter, anche in questo caso, si impegna a non fare la differenza.

Down: La quiete prima della tempesta di piombo. Le sparatorie sono probabilmente uno degli elementi meglio realizzati del gioco, tanto graficamente che a livello sonoro.

nella media del genere. Un discorso che vale soprattutto per l'intelligenza artificiale, cieca e ottusa, che va ulteriormente a impoverire una campagna già piattissima sul fronte del level design. Tutt'altro che sopraffini strateghi, come la trama imporrebbe, i vostri nemici si limiteranno a caricarvi in massa o a proteggersi sempre dietro le stesse coperture in maniera automatica, rendendo ogni uccisione un compito meccanico e ripetitivo. Stesso discorso anche per i propri compagni di squadra, che più che appartenere al Tier 1 si comportano come il compagno scemo del vostro gruppo di softair. Neppure per quanto riguarda il multiplayer, punto focale in produzioni di questo genere, questo Warfighter fa molto per staccarsi dalla concorrenza. Buona idea quella del Fire Team: il gioco vi asssegna un compagno che vi seguirà per tutta la durata delle partite online, condividendo con voi munizioni, la sua posizione; il gioco vi incentiva anche a collaborare per ottenere dei punti aggiuntivi, e velocizzare così la progressione nel sistema di livelli del gioco. Un sistema che però impiega un bel po' a ingranare, dal momento che solo dopo molte ore di sessioni online potrete guadagnare la suite completa delle classi giocabili. Come molti degli elementi di Warfighter, il multiplayer fa il suo dovere, e punta anche sull'abbondanza, proponendo una lunga lista di modalità, alcune delle quali davvero originali. È probabilmente il multiplayer il vero punto di forza di Medal of Honor: Warfighter ma, anche in questo caso, si parla tutt'al più di gradevoli passatempi e non certo d'eccellenza. Non riusciamo davvero a cogliere la politica dietro Medal of Honor, serie che sta attraverso una disperata crisi d'identità e che neanche nel tentato recupero della sua dimensione narrativa non riesce mai davvero a colpire.

Leon Genisio

VOTO 5,5/10

TALMENTE NELLA MEDIA DA ESSERE IRRILEVANTE.

L'AMERICA DELLE CORSE SECONDO TURN 10

Forza Horizon

Nella storia del Videogioco non sempre il successo di un prodotto è andato di pari passo con la qualità. Fortunatamente, il brand di Forza Motorsport è stato, fin dagli esordi a 128 bit sulla prima Xbox, sinonimo di eccellenza assoluta, non solo nel campo dei racing game ma, forse, addirittura tra tutte le esclusive di casa Redmond.Quando però ti rendi conto che, dopo quattro edizioni, il trono del genere è ormai tuo di diritto e lo sarà probabilmente ancora per molto, puoi permetterti anche di giocare con la tua creatura e farci un po' quello che vuoi... Non c'è dubbio, allora, che l'idea alla base di Forza Horizon sia nata proprio da questo semplice pensiero, perché ai fatti, questo primo spin-off di Forza Motorsport non può essere altro che il risultato di una "bravata" degli sviluppatori, tanto pericolosa quanta dannatamente emozionante. Il giro della morte di Turn 10 Studios e Playground Games inizia la sua folle corsa mostrando fin subito la propria anima: dimenticata la vena tipicamente simulativa che elevava i giocatori ad eroi del paddock solo dopo ore di pratica, si parte ora con il buon Darius, campione assoluto di questo caldo Festival nelle terre rosse del Colorado che vi inviterà con palese spocchia a scoprire un mondo decisamente più spensierato e meno ufficioso del precedente episodio della serie. Dalle corse clandestine alle gare testa a testa contro il migliori piloti di Horizon, Forza dimostra di sapersela cavare splendidamente in questa nuova veste goliardica; quasi fosse sempre stato così, in fondo. I tantissimi eventi disseminati lungo la fitta rete autostradale che compone la sconfinata mappa del gioco, sono di per sé un ottimo diversivo alla famosa modalità carriera delle iterazioni principali, capaci di divertire e offrire un'esperienza variegata senza soluzione di continuità. Tuttavia, la sensazione che si prova giocando a Forza Horizon è quella di un titolo che non sempre pare avere le idee chiare su quello che vuole realmente essere. Da una parte, troverete un modello di guida che vira palesemente verso un classico Need For Speed, pur cercando di mantenere (forzatamente) intatto il realismo e alcuni elementi tipici di una simulazione (l'inutile visuale all'interno dell'abitacolo ne è un esempio); dall'altra, vi renderete conto di come il tentativo degli sviluppatori di trasformare Forza appare a tratti paradossale per quello che, in teoria, dovrebbe essere più un ibrido che un arcade puro, come dimostrano le ininfluenti conseguenze degli incidenti sulle auto, anche a 200 km/h (altro che Burnout Paradise). In definitiva, Forza Horizon non è altro che il figlio scapestrato di Forza Motorsport 4, un ottimo titolo che diverte grazie a un gameplay fresco e coinvolgente, ma che tuttavia si distacca dalla serie originale perdendo ogni tanto di lucidità. Nonostante ciò, resta un vino amabile anche nella sua ingenua giovinezza.

Davide Panetta

VOTO 8,5/10

UNO DEI MIGLIORI RACING GAME DI QUEST'ANNO

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: MICROSOFT STUDIOS
DEVELOPER: TURN 10 STUDIOS, PLAYGROUND GAMES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: NEED FOR SPEED: THE RUN

PEGGIO DI: NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

FINGERPRINT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

ADRENALINA: Turn 10 e Playground Games rimpastano lo spirito originale del marchio Forza Motorsport proponendo uno spin-off di lusso dal gameplay immediato e ricco di contenuti, capace di non annoiare mai anche dopo parecchie ore di gioco.

Up: Per quanto affascinante che possa essere, le strade del Colorado di Forza Horizon mostrano il fianco a una ripetitività di fondo che lascia spesso a desiderare.
Down: La modellazione poligonale delle auto, così come la cura per le texture, rasenta la perfezione per quanto riguarda questa generazione di console.

UNA LAMA CELATA TUTTA AL FEMMINILE

Assassin's Creed III: Liberation

Per chi vi scrive, New Orleans è il punto d'incontro tra sogni, realtà e videogiochi. Già, perché il caldo e criptico marasma culturale della Louisiana portato sugli schermi dei personal computer da sua maestà Jane Jensen, con l'indimenticabile Gabriel Knight: Sins of Fathers (1993, Sierra On-Line), mostrò al mondo le potenzialità di un universo ruvido e selvaggio, dalle tinte a pastello, le note trainanti del jazz, la morbosa attrazione per i riti voodoo, le paludi e le architetture coloniali della nobiltà francese. E questo spin-off firmato dagli esordienti studios di Ubisoft Sofia, Assassin's Creed III: Liberation, inonda gli schermi dell'incompresa portatile next-gen di Sony con il più ammaliante dei periodi storici della metropoli fondata dalla Mississippi Company, trascinandoci nei movimentati giorni successivi alla cessione della colonia all'impero spagnolo (durante il Trattato di Parigi del 1763). Un calderone di sapori, tradizioni ed eventi mal posti nel mezzo delle turbolente gesta della graziosa e seducente assassina Aveline de Grandpré: Liberation, infatti, si lascia incautamente alle spalle quello stesso "tratto scolastico" che permise alla fortunata IP di Ubisoft di ritagliarsi un suo personalissimo spazio. A parte qualche breve accenno alla tratta degli schiavi e alle attività mercantili (ci mancherebbe, dato che parliamo di uno dei più grandi porti degli Stati Uniti), l'intera esperienza si focalizzerà sulle disincantate avventure della sfrontata pulzella, caratterizzate da una leggera verve da "super-eroe" (ricca e nobile ma figlia di una schiava, nonché assassina...) e, purtroppo, di una zelante ripetitività delle missioni principali (noiose) e secondarie (superflue e in minoranza numerica). Se cercate quindi l'epicità genetica del buon Connor, magari capace di entrare comodamente nelle vostre tasche, voltate pure pagina. Qui il comparto narrativo è ridotto all'osso, senza picchi di nota, così come i galvanizzanti e felini scontri all'arma bianca di Assassin's Creed III. Eppure Liberation qualche carta giusta nel mazzo ce l'ha, come avrete già costatato sbirciando il voto a fondo pagina. Il meccanismo dei vari costumi, che strizzando l'occhiolino ai pochi aspetti positivi di Final Fantasy X-2 tenta di creare delle vere e proprie sottoclassi vestendosi ora da schiava, ora da nobildonna, ora (e finalmente) d'assassina, affascina nonostante alcune improbabili limitazioni (vada che con delle vesti larghe ci vengano concessi alcuni privilegi nel combattimento, ma scappa poi la risata quando con un vestito settecentesco tutto pizzi e ghirlande non ci viene concesso neanche d'evitare una cassetta di frutta). Anche la curiosa abilità di Aveline nel sedurre i bamboccioni dell'esercito, se vestita in modo "appropriato", lascia piacevolmente sorpresi... sebbene anch'essa rimanga ingabbiata nella triste condizione del "tanto potenziale poco sfruttato". Proprio come le impressionanti capacità della PS Vita, che riproducono un mondo vivido e soggiogante ma senza spingersi mai troppo verso "il limite". Ma siamo comunque convinti che di fronte alla possibilità di portarsi in tasca un assassino, saranno in molti a voler chiudere un occhio. O due. O a calarsi semplicemente il cappuccio sulla testa.

Valerio "Revolver" Pastore

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: EUROPA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT SOFIA
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
PEGGIO DI: UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Up: L'elemento narrativo, come già accaduto per il fratello maggiore, è in primo piano.

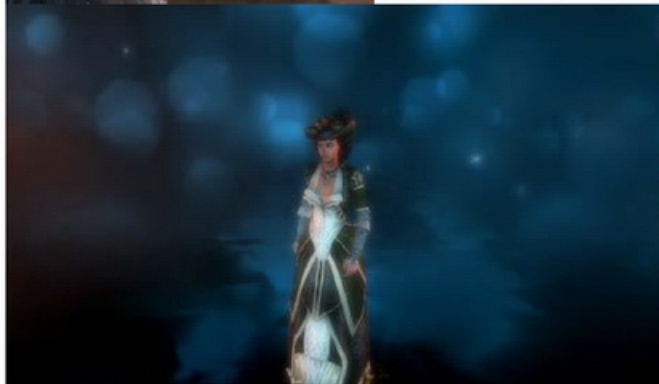
Down: I diversi costumi di Aveline sono più di un fattore scenico.

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

KILLER APPLICATION: DICIAMOCELO, FINORA I MOTIVI PER ACQUISTARE PS VITA SONO STATI BEN POCHI. DI SICURO, OGNI APPASSIONATO DELLA SAGA UBISOFT ORA BRAMERÀ PERÒ LA PORTATILE SONY, GRAZIE A LIBERATION!

VOTO 8/10

UN DISCRETO INIZIO CHE LASCIA INTRAVEDERE BEN PIÙ SULLO SFONDO

QUANDO MARIO DI COGNOME FA VETTEL

F1 Race Stars

Quando ci si ritrova a dover gareggiare con il migliore degli avversari, spuntarla è sempre dura. Immaginarsi se il kart rivale è guidato da un tizio che fa l'idraulico, ha i baffoni e un cappello rosso con su stampata una grossa M. Come se la strada non fosse già abbastanza in salita poi, ecco che F1 Race Stars si ritrova a dover inseguire anche Sackboy, l'icona della customizzazione made in Sony tornato in "pista" con il LittleBigPlanet Karting recensito proprio su questo numero di GR. Siamo appena a inizio recensione quindi, e già possiamo relegare lo spigliato titolo Codemasters al terzo posto del podio? Fortunatamente no, perché anche se meno ricco di idee originali e innovazione rispetto ai contendenti, F1 Race Stars è comunque capace di regalare risate e divertimento a più non posso in compagnia dei campioni della Formula 1. Riproposti con un design super deformed infatti, Vettel, Hamilton, Alonso & Co. non si esimeranno dallo strapparvi più di un sorriso, soprattutto se giocherete il titolo in co-op con altri 3 amici (grazie a uno split screen con quattro cornici) oppure nel multiplayer online. Strutturato probabilmente come il più semplice dei giochi di kart, F1 Race Stars fa bene il compitino pur non eccellendo in nulla di particolare: la grafica, colorata e spensierata, fa la sua parte così come il sonoro, vario e incalzante, mentre i comandi risultano semplici e intuitivi come sperato. Le pecche maggiori probabilmente sono nelle fondamenta, laddove un gioco di karting non può assolutamente farsi mancare un pulsante per la derapata e dei power up vari e imprevedibili. A parte qualche nuvoletta fantozziana, delle palle da sparare agli avversari, alcuni coriandoli che impediscono la visuale e la possibilità di trasformarsi in missili infatti c'è ben poco, senza contare poi che la licenza ufficiale F1 viene sfruttata meno del dovuto. Se non fosse per i piloti, le auto, i box (in cui riparare le auto che si danneggeranno) e l'arrivo della safety car durante gli acquazzoni, di correlato al mondo della Formula 1 ci sarebbe ben poco. E viste le possibilità intrinseche in un gioco di kart, il tutto ci è sembrato un poco limitante. Fortuna per Codemasters che i tracciati regalano davvero tante emozioni, con sezioni al limite della fisica e scenografie legate alle diverse parti del mondo in cui vi ritroverete a gareggiare; le moltissime modalità di gioco sbloccabili e lo stile scanzonato che caratterizza il gioco più in generale, capace come pochi altri titoli di conquistare alla prima occhiata, elevano il prodotto ben al di sopra della sufficienza. In definitiva, difficile dare un giudizio unico per F1 Race Stars e dire se sia riuscito nell'arduo compito di battere i sin troppo coriacei avversari. Di sicuro saprà regalarvi parecchie ore di semplice ma immediato divertimento.

Michele Giannone

VOTO 7,5/10

COLORATO, DIVERTENTE E IMMEDIATO

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, WIIU, PC
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: CODEMASTERS
DEVELOPER: CODEMASTERS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI / SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

SUPER MARIO KART

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

POLE POSITION: AL PRIMO POSTO SENZA DUBBIO LA BUONA DOSE DI RISATE CHE IL TITOLO CODEMASTERS È CAPACE DI REGALARE, DA SOLI O IN COMPAGNIA. SUBITO DOPO SI CLASSIFICA IL DESIGN DEI TRACCIATI, DAVVERO UNICO!

Down: Nonostante di base facciano riferimento a tracciati reali, le piste avranno uno stile che va spesso dal fumettoso al fiabesco, il tutto tra curve verticali e funambolici 360°.

Up: Ad allungare di molto la longevità del titolo ci penseranno le moltissime modalità di gioco sbloccabili sia nella modalità carriera che nel multiplayer online.

L'ELEGANZA DEL CIGNO

The Unfinished Swan

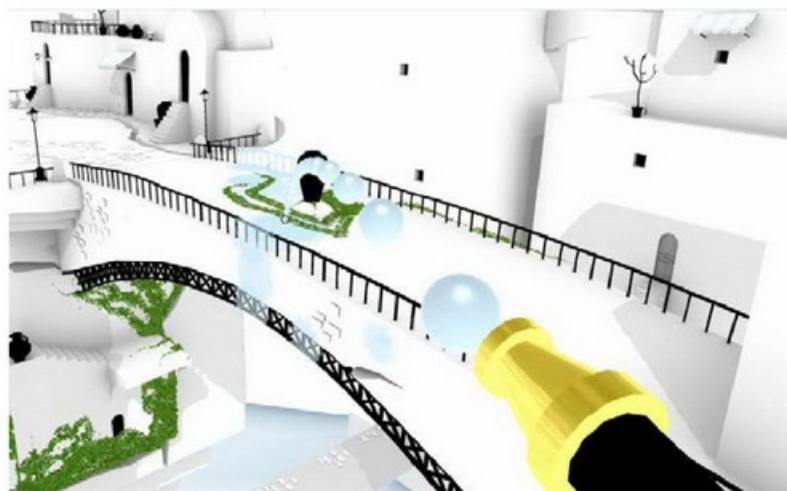
DETTAGLI

FORMATO: PLAYSTATION 3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: -
DEVELOPER: GIANT SPARROW
MULTIPLAYER: NO

THE 4TH WALL

MEGLIO DI / PEGGIO DI

JOURNEY

The Unfinished Swan è come un gioco indie prodotto da una major del mercato, nato da una tech-demo sviluppata per un festival del videogioco indipendente di ben quattro anni fa. No, aspettate, eliminate pure il "come": il figliol prodigo di Giant Sparrow (un team di dodici persone che non sfigurerebbero seduti alla tavola del Cappellaio Matto) è davvero tutto questo. Eppure, a sorpresa, si rivela ben più del giochino indie per le masse, o del "videogame dei palloncini neri che imbrattano uno sfondo bianco". Nato tra le calde mura dei Santa Monica Studios di Sony, questo cigno senza collo dispiega le sue ali e ci accoglie in un mondo onirico e sognante, tenendoci incollati allo schermo per tutta la durata del suo breve ma intenso viaggio. Grazie all'abusata struttura a capitoli, graficamente cesellata in un libro-elenco degli stessi e la rilassante voce narrante, The Unfinished Swan è scolpito nella sua anima pulsante di fiaba game: Monroe è un ragazzino orfano e confuso, figlio di una pittrice più brava a iniziare le cose che a portarle a termine. Tra i tanti immaginifici dipinti incompiuti, quello raffigurante un enorme cigno senza collo rimane tra i preferiti del piccolo protagonista, tanto da convincere l'orfanotrofio a lasciargli tenere il quadro. Una notte, però, Monroe noterà delle impronte arancioni inoltrarsi all'interno di una porta minuscola e mai prima notata: ad attenderlo oltre la soglia oscura, un mondo bianco e accecante. Con una sorprendente soluzione di continuità, la componente narrativa lascerà spazio a quella interattiva. E in molti, ne siamo sicuri, passeranno questi primi istanti di stupore a fissare uno schermo apparentemente vuoto. Poi sfiorate il pad o il Move, e vi renderete conto di aver già preso i controlli di Monroe, e che dietro a quella tela bianca si nasconde un intero mondo tridimensionale da esplorare in prima persona. Potrete saltare o lanciare palloncini di vernice che "mostreranno la via" (letteralmente) ma, mentre appariranno come per magia laghi e montagne, rane e pesci divorati da strane creature, non potrete evitare la più classica delle domande: "Davvero tutto il gioco è così"?

Per fortuna, la risposta è un "no" canonico: c'è molto, molto di più da scoprire in The Unfinished Swan. Ogni sezione del libro (in tutto ammontano a quattro) mescola le carte in tavola introducendo sentite variazioni del gameplay. E sebbene poi gli enigmi ambientali non saranno mai capaci di "sfasciarvi la testa", sostituire la vernice con dell'acqua che innaffierà rampicanti indispensabili per raggiungere le vette più alte, non potrà che strapparvi un sorriso... rinfrescando con tali espedienti ogni meccanica di gioco con il nostro avanzare. The Unfinished Swan è un viaggio, più che un gioco. E proprio come ci viene insegnato fin da piccoli, questo ha una durata ben precisa. Quella di questo coraggioso esperimento di arte interattiva partorito da Giant Sparrow è di sole due – tre ore, per essere precisi. Il tempo, comunque, è sempre un concetto relativo: forse allungando la sua durata The Unfinished Swan non ci avrebbe lasciato qualcosa di tanto memorabile. Forse, sarebbe inciampato nello spudorato riciclo d'idee, arrivando ad allungare il brodo come nella più classica delle produzioni mainstream. Di sicuro, qualcuno tra voi potrebbe ancora trovare eccessivi i 12.99 euro richiesti per vivere un sogno interattivo pieno di reminiscenze delle inossidabili opere firmate Eric Chahi. A loro, il sottoscritto non può che consigliare di riflettere sulla durata media di quei videogiochi davvero capaci di lasciare un marchio indelebile nelle proprie memorie di gamers: perché non è sempre tutta una questione di misure. E ora, acchiappate quel dannato pennuto!

Valerio "Revolver" Pastore

Up: Il bianco e il nero non sono gli unici colori che vedrete in The Unfinished Swan, tranquilli

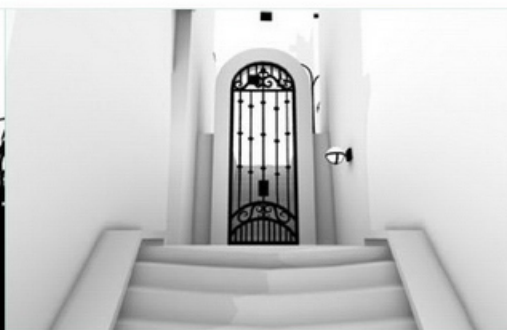
IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

OPERA D'ARTE: RECENSIRE THE UNFINISHED SWAN NON È SEMPLICE, E FORSE NON È NEANCHE CORRETTO. L'ESPERIMENTO DI GIANT SPARROW SFUGGE AI NORMALI PARAMETRI DI GIUDIZIO. E C'È ANCORA CHI PENSA CHE I VIDEOGAME NON POSSANO ESSERE ARTE...

VOTO 8,5/10

UNA PERLA, CANDIDA COME UNA TELA BIANCA

Left: Quando le condizioni atmosferiche saranno impervie, la simulazione proposta in SBK Generation si farà sentire.

L'INCUBO SI FA ISOMETRICO

Silent Hill: Book of Memories

Up: Durante il gioco potrete raccogliere dei punti esperienza da spendere per accrescere le skills del vostro personaggio o acquistare nuove armi. Che idea!

Quando un'icona dell'horror su console cambia i suoi stilemi per proporre ai fan un'esperienza nuova è sempre un momento molto delicato, immaginarsi poi se si parla di un brand altisonante come quello di Silent Hill. A differenza di altre saghe horror (qualcuno ha detto Resident Evil?) la saga capolavoro di Konami è rimasta piuttosto coerente alle sue meccaniche di base, dal capostipite del 1999 sino al Downpour del 2012. Nonostante ciò, negli ultimi anni Konami non si è risparmiata dal battere nuove strade parallele a quella principale, ed è così che, dopo il per molti aspetti controverso remake Shattered Memories, la software house nipponica trapianta la saga sul nuovo gioiellino portatile di Sony, presentando al pubblico un Book of Memories molto più coraggioso di quanto ci saremmo aspettati. Iniziamo subito col dire che questo Silent Hill sarà completamente diverso da ciò a cui siete stati abituati sinora. Primo: da una visuale classica in terza persona si passa a quella isometrica, incorniciata da una grafica mediocre e priva dei punti di forza che hanno reso grande la serie nel passato. Nonostante la visuale a tre quarti dia una perfetta visuale di gioco, ci saremmo aspettati qualcosa in più sia nelle texture dei livelli, sia nei modelli poligonali che, soprattutto, nell'atmosfera generale del titolo. Chiuso un occhio (è proprio il caso di dirlo) su un comparto grafico ben lontano dall'eccellenza, andiamo ad affrontare la seconda grande novità di Book of Memories: il gameplay. Questo infatti sarà il primo Silent Hill strutturato praticamente al 100% per un approccio in multiplayer co-op online, con tanto di compagni che vi affiancheranno tra le pareti rossastre dell'ennesimo incubo made in Konami. Addio corridoi bui, rumori agghiaccianti e salti sulla sedia, il terrore psicologico tipico della cittadina nebbiosa sembra aver poco a che vedere con questa iterazione del brand, con tutto il male che ne consegue. Lo avrete capito, infatti, Silent Hill: Book of Memories ha ben pochi appigli a cui aggrapparsi, se non per qualche raro effetto grafico di tutto rispetto e il divertimento di vivere un incubo in compagnia di altri 3 amici. Il resto, non è altro che un gameplay ripetitivo, scontri alla lunga noiosi e ambientazioni poco ispirate. Se poi sperate che almeno le feature della PS Vita siano sfruttate a dovere, allora rimarrete delusi ancora una volta. Più che l'orrore psicologico da vivere dentro la testa di uno dei personaggi (questo il nocciolo principale della storia) preparatevi ad un "orrore" da seppellire nella vostra PS Vita.

Michele "T-002" Giannone

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: KONAMI
DEVELOPER: WAYFORWARD TECHNOLOGIES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

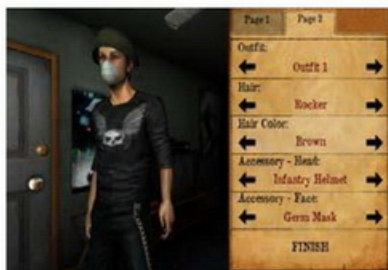
IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

EVIL INSIDE: l'unico punto di forza del gioco è senza dubbio la trama, che vi vedrà ricevere un libro di "memorie" da un abitante di Silent Hill. Da quel momento in poi preparatevi a scoprire il lato più oscuro della vostra mente.

MEGLIO DI: TOMB RAIDER: THE LAST GUARDIAN OF LIGHT
PEGGIO DI: SILENT HILL: DOWNPOUR

VOTO 5,5/10
UN INCUBO IN TUTTI I SENSI!

Up: La struttura degli enigmi è grosso modo la stessa dei capitoli precedenti.

LA TERZA DIMENSIONE DELL'ENIGMISTICA

Il professor Layton e la maschera dei miracoli

A meno che non vi divertiate a leggere le pagine di Game Republic in ordine sparso, arrivati a questo punto dovreste già aver letto la nostra anteprima dedicata allo splendido Ni No Kuni. Il professor Layton e la maschera dei miracoli ci dà l'occasione di tornare a parlare di Level-5, uno dei pochissimi team giapponesi a non aver subito la crisi creativa che attanaglia l'arcipelago nipponico negli ultimi anni. Parliamo anche di un gioco che, proprio come Ni No Kuni, arriva in Europa a più di un anno di distanza dalla sua prima uscita (avvenuta nella terra del Sol levante in concomitanza col lancio di 3DS). E parliamo, anche in questo caso, di un videogame coi fiocchi. Il quinto (e a quanto pare penultimo) capitolo delle avventure del geniale professore-archeologo e del suo giovane aiutante Luke riesce infatti a fare bella figura nonostante l'anno e mezzo che si porta sul groppone, risultando decisamente più fresco e interessante di quanto non sia accaduto con Il richiamo dello spettro. Level-5 ha approfittato del passaggio a un nuovo sistema (il 3DS) per svecchiare la solita formula che, per quanto di sicuro successo, cominciava a mostrare i primi segni di cedimento. Non ci vuole un esperto per accorgersi del restyling grafico, con l'introduzione di modelli poligonali che giustifichino la presenza dell'effetto 3D. È il caso di fugare ogni dubbio, dicendo che l'adorabile veste grafica in stile anime (che tanto ricorda la produzione dello Studio Ghibli, giusto per rimanere in tema) non perde la propria efficacia, ma anzi acquista dinamicità con l'introduzione di una manciata di animazioni. Sempre in un'ottica di valorizzazione delle capacità stereoscopiche del portatile Nintendo, va vista l'inversione degli schermi: a ospitare la mappa è ora il touch screen, mentre allo schermo superiore spetta il compito di dare corpo all'azione. I numerosi enigmi (135, più 365 scaricabili per un anno a cadenza quotidiana) rimangono il cuore del gioco, nonostante siano integrati nel contesto narrativo solo sporadicamente. La strada dell'innovazione ha portato Level-5 a ideare anche un paio di varianti del tema classico: le sessioni di corsa a cavallo vi vedranno gareggiare in una raccolta di bandierine sparse lungo il percorso, mentre un intero capitolo sarà strutturato alla maniera di un dungeon con visuale dall'alto. Entrambe le fasi non possono dirsi propriamente riuscite, ma apprezziamo il tentativo di mescolare le carte in tavola. La trama sovrappone presente e passato e la caccia alla maschera dei miracoli del titolo terrà impegnato tanto il professor Layton che tutti conosciamo quanto la sua controparte adolescente. Inutile dire che l'elemento narrativo, magistralmente messo in scena tramite i soliti filmati d'intermezzo, è ancora uno dei punti forti dell'intera produzione. L'impressione è che si possa fare ancora qual cosina di più, ma in attesa dell'ultimo capitolo (previsto per il 2013, almeno in Giappone), La maschera dei miracoli getta delle ottime basi per un finale che si preannuncia quanto mai pirotecnico.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: LEVEL-5
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI: IL PROFESSOR LAYTON E IL RICHIAMO DELLO SPETTRO
PEGGIO DI: IL PROFESSOR LAYTON E IL PAESE DEI MISTERI

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

TESTIMONIAL D'ECCEZIONE: a costo di sembrare triviali, ammettiamo che la cosa che più abbiamo apprezzato del gioco è... lo spot interpretato dalle sorelle Penelope e Monica Cruz! Belle e simpatiche!

VOTO 8/10

LEVEL-5 RISOLVE L'ENIGMA ANCHE STAVOLTA

IL POP-UP BOOK PIÙ BELLO DEL MONDO

LittleBigPlanet Karting

LittleBigPlanet Karting. Ovvero, il Commonwealth delle Nazioni che non ti aspetti. Risultato dallo sbattere gli adorabili pupazzetti di pezza della Regina nell'abitacolo di kart Nordamericani, le cui livree portano la firma degli autori di ModNation Racers. È un po' come accoppiare i DNA migliori sulla piazza, e sperare che il nascituro abbia ereditato il talento dei suoi genitori. Scontato? Forse no, ma a conti fatti, l'operazione è perfettamente riuscita. A farne una recensione, LittleBigPlanet Karting potrebbe riassumersi comodamente nell'ormai abusata formula del "crea, gioca, condividi", unendo in un unico pacchetto tutta la generosità di editor spaventosamente versatili, infiniti margini di personalizzazione, un gameplay solido e la sensazione di essere immersi in un reame dinamico, quell'Immagisfera costantemente modellata da contenuti generati dagli utenti di tutto il mondo. Tanti piccoli, curiosi pianeti, colorati come i sogni di un bambino, e uniti a fare da scacchiera per settantuno, meravigliosi livelli di gioco. Una corsa bizzarra ed esilarante, per sventare la minaccia dei pestiferi Arraffatori e della loro insaziabile cleptomania interplanetare. Tutto ciò che serve sono un paio di pedali e uno sterzo, meccaniche di guida semplici e intuitive, con l'aggiunta di salti e derapate in grado di rendere la routine meno insipida. Jet pack per l'effetto turbo, piattaforme di lancio, rampini e passaggi segreti coccolano l'interattività messa a disposizione del giocatore, lasciandolo libero di concentrarsi sull'utilizzo degli armizzatori, strumenti utili tanto per liberarsi degli altri piloti quanto per difendersi dai numerosi agguati. Missili intelligenti, mine, e time warp. Tante piccole e buone idee, ma anche molti strumenti che risulteranno originali solo agli occhi dei neofiti del genere. A solleticare l'utente ci pensa poi la varietà di contenuti offerta da LBPK nella modalità storia, alternando, alle corse canoniche, la possibilità di ripetere ogni tracciato in modalità cooperativa, o attraverso degli eventi speciali come arene da conflitti a fuoco, rally o circuiti da affrontare con la visuale in prima persona. Come già accennato, il tasso di personalizzazione del titolo è semplicemente impressionante, e i contenuti sbloccati in ogni gara sono preziosi accessori, utili per modificare ogni dettaglio di Sackboy, Sackgirl e dei loro kart, oltre che del loro "cartoonoso" Pod di residenza. L'editor di circuiti è però la vera delizia che rende Karting un titolo magistrale e forse, imperdibile. Sfruttando meccaniche intuitive e una varietà di opzioni spaventosa, questa perla creativa è infatti il vero motore responsabile della longevità incalcolabile dell'opera, propositiva di sistemi di condivisione e valutazione che attraverso filtri funzionalissimi di ricerca cancelleranno definitivamente la parola monotonia dal vocabolario del titolo. Quella di LittleBigPlanet Karting è in sostanza una maschera fanciullesca che non deve trarre in inganno, essendo indossata da un'entità paradossalmente così matura e profonda da rischiare di non essere perfettamente compresa se trattata con superficialità. Spettacolare.

Marco Maru

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: CANADA, REGNO UNITO
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: UNITED FRONT GAMES, MEDIA MOLECULE

MEGLIO DI: SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
PEGGIO DI: MARIO KART DS

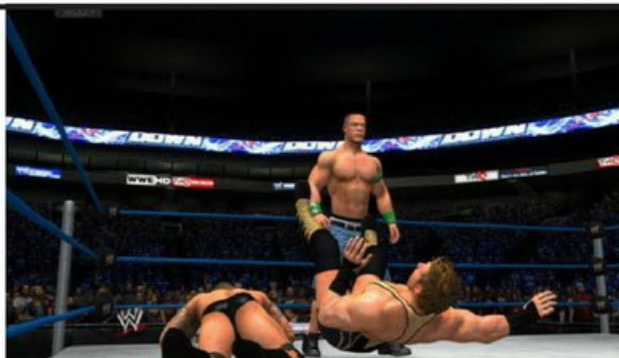
Down: Le bolle da raccogliere in ogni gara ospiteranno a volte dei pacchetti regalo, funzionali all'ottenimento di tutti gli oggetti collezionabili.

MISSING LINK

COSACAMBIEREMMOINQUESTOGIOCO

NOTE STONATE: La soundtrack del titolo non convince pienamente, e nel tentativo di stare al passo con un dinamismo di prim'ordine si perde in temi ben distanti da quelli tanto apprezzati in LittleBigPlanet.

VOTO 8,5/10

UNA LANCIA SPEZZATA A FAVORE DEL SORRISO

DUE GENERAZIONI, UN SOLO RING

WWE '13

Non diciamo nulla di sconvolgente se affermiamo che il wrestling non è un vero sport. A meno che non abbiate un'età inferiore ai 5 anni, saprete bene che dietro ai mirabolanti match che hanno luogo settimanalmente sul quadrato della WWE c'è uno spettacolo ben sceneggiato e programmato a tavolino in ogni singolo dettaglio. Come cambiano i copioni, così cambiano gli interpreti, e dai personaggi farseschi e caricaturali degli anni '80 si è passati, nella seconda metà degli anni '90, a personalità più credibili e attinenti alla realtà. La fine dell'era delle "gimmick" decretò la nascita di quell'"Attitude Era" ricordata ancora oggi come la Golden Age della disciplina; superstar del calibro di The Rock, "Stone Cold" Steve Austin, Triple H, Shawn Michaels, Bret Hart o Mick Foley sono tuttora ai primi posti dell'ideale classifica dei personaggi più amati dai fan, e non è un caso se Yuke's e THQ hanno deciso di ripescarli tutti per questa nuova edizione del loro titolo più prolifico. La modalità "Attitude Era" è la novità più consistente di WWE '13 e allo stesso tempo l'aspetto meglio riuscito dell'intera produzione: rivivere le faide e i match storici di vere e proprie icone dello "sport entertainment", con tanto di filmati originali pescati dall'imponente archivio WWE, è esperienza di gran lunga più coinvolgente e galvanizzante di quanto non accadesse con la fittizia Road to Wrestlemania degli anni scorsi. Ovviamente non mancano le stelle di oggi, per un roster che difficilmente potrebbe essere più esteso. Una quantità spropositata di stipulazioni per i match e diverse modalità di gioco (tanto per il single che per il multiplayer) completano il ricco pacchetto confezionato da Yuke's. In termini di gameplay, il gioco prosegue sui binari di semplificazione del sistema di comandi sui quali si era già instradato lo scorso anno: arrivare a mettere a segno una finisher (la mossa finale tipica di un wrestler) è un gioco da ragazzi, a tutto vantaggio dell'immediatezza e del ritmo di gioco. L'intenzione del team di sviluppo è infatti quella di rendere gli incontri il più simili possibile ai match televisivi, ed è in tale ottica che vanno considerate la riduzione all'essenziale dell'HUD e l'introduzione di numerosi replay a sottolineare le azioni più spettacolari. Quelli che si porta dietro WWE '13 sono solamente gli atavici problemucci di natura tecnica che riguardano tutto ciò che avviene fuori dal ring (come al solito, i modelli dei lottatori sono ottimi ma le arene e le animazioni dei movimenti extra ring lasciano a desiderare). In termini qualitativi, l'edizione 2013 del wrestling targato WWE raggiunge i massimi storici. Difficilmente vedremo di meglio per quanto riguarda la presente generazione di console. Per i fan di John Cena e CM Punk, WWE '13 è il classico acquisto imprescindibile.

Manuele Paoletti

VOTO 8/10

C'È UN NUOVO CAMPIONE DEI PESI MASSIMI

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, WII
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: THQ
DEVELOPER: YUKE'S
MULTIPLAYER: SÌ

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ATTITUDE ERA: NON CI SONO DUBBI CHE LE COSE MIGLIORI DI WWE '13 SIANO LA PRESENZA DEI LOTTATORI PROVENIENTI DALL'ERA ATTITUDE E LA CURA RIPOSTA NELLA RELATIVA MODALITÀ. I FILMATI ORIGINALI SONO UNA VERA CHICCA PER APPASSIONATI E NON.

MEGLIO DI: WWE '12

PEGGIO DI: WRESTLEMANIA

Up: I match di WWE '13 sono estremamente "televisivi", protraendosi all'occorrenza anche fuori dal ring.

SORPRESI DA UNA NON SORPRESA

Skylanders: Giants

Il primo Skylanders è stato la rivelazione dello scorso anno: un gioco apparentemente per bambini ma in realtà per tutti, un prodotto curato, rifinito e persino innovativo, dotato di una tale spontanea freschezza da farci tornare tutti in quella meravigliosa arcadia chiamata "fanciullezza", per usare un termine un po' desueto. Quest'anno, dopo diverse e fortunate espansioni, è giunta l'ora della prova di maturità: il sequel. Siamo sinceri: quante volte abbiamo visto splendide opere prime deragliare rovinosamente verso il baratro dell'oblio? Anche campioni un tempo apparentemente intoccabili come Prince of Persia sono caduti vittima di questa sindrome, caratterizzata da sintomatologie drammaticamente comuni che rispondono a nomi quali milking e more of the same. Activision, poi, non è nuova a fenomeni simili: ha prosciugato serie come Tony Hawk e Guitar Hero... un po' di timore per il destino di Skylanders, in fondo, era più che legittimo. Invece no, gente, i Giganti non tradiscono, e questa volta possiamo affermare, neanche si trattasse di un gioco di Hulk o Godzilla, che le dimensioni contano. Il meccanismo è sempre lo stesso: il portale wireless accoglierà i vostri personaggi, che appariranno virtualmente nel gioco e che utilizzerete ancora una volta per sconfiggere le forze del male. Stavolta, però, oltre a una nuovissima serie di Skylanders "standard", potrete godere nello scatenare la furia dei giganti, creature più grandi e dotate di forza superiore. Le action figure sono piccoli capolavori: occhi e altre parti del corpo si illuminano, la cura per i dettagli è ammirevole. Ancora una volta torneremo tutti collezionisti, con il piacere extra di poter sviluppare i vecchi Skylanders oltre il limite del decimo livello, già raggiunto nel primo titolo.

Grafica e sonoro sono eccellenti, sia a livello tecnico che artistico. Il gioco, accattivante per tutti, è il Nirvana per i più giovani, l'equivalente videoludico di un film Pixar in campo di animazione. Come dire: lo stato dell'arte. Non è un caso che la storia sia curata, divertente e avvincente nella sua semplicità, con un'opera di doppiaggio da antologia, che rende ancor meno perdonabili performance imbarazzanti come la localizzazione di Resident Evil 6, titolo che, almeno all'apparenza, avrebbe meritato ancor più cura.

Il gameplay, fedele al primo titolo, si arricchisce di opzioni e varianti. Il gioco contiene una montagna di azione e rompicapi, con tanto di multiplayer (davvero ricco e ben sviluppato) e di un extra favoloso su tutti: il puzzle game competitivo Pietracielo, che riesce quasi da solo a giustificare una nuova ondata di eccitazione. Skylanders: Giants non si può chiamare una sorpresa, ma la sorpresa sta nella conferma delle qualità di questa straordinaria nuova saga. E se amare Skylanders vuol dire essere bambini, allora datemi un dannato grembiule e una cartella. Io mi arruolo.

Marco Accordi Rickards

VOTO 9/10
UN PASSO DA GIGANTE

DETTAGLI

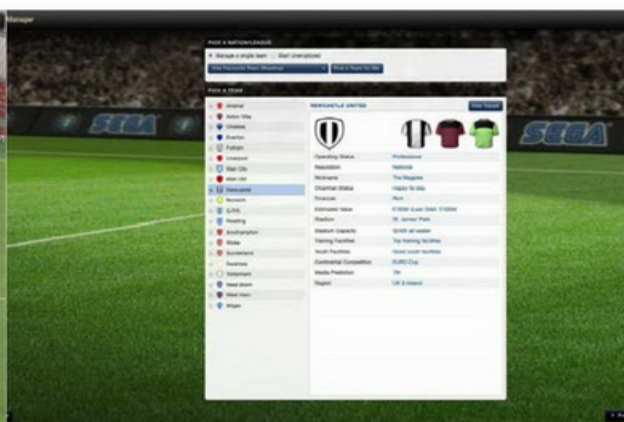
FORMATO: PS3, XBOX 360, WII, WII U, 3DS
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: TOYS FOR BOB, N-SPACE
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI: SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE
PEGGIO DI: GAUNTLET

IDENTIKIT
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

MANIA DEL COLLEZIONISMO: AL DI LÀ DEL LORO EFFETTIVO IMPIEGO NEL GIOCO, LE STATUINE DEI VECCHI E NUOVI SKYLANDERS SONO PROPRIO BELLE! VI AVVERTIAMO QUINDI: È IMPOSSIBILE CHE NON VI VENGA IL DESIDERIO DI AVERLE TUTTE!

Down: Quella dei Giganti è l'introduzione più... grossa di questo secondo capitolo.

Up: Oltre all'avventura principale, Skylanders: Giants offre una serie di extra davvero niente male.

Left: L'interfaccia a schermo è intelligente come non mai. Potrete decidere voi stessi quali menù consultare e quali mettere da parte.

IN ITALIA SONO TUTTI ALLENATORI

Football Manager 2013

Football Manager 2013, sin dal momento dell'annuncio, è al centro di una questione che oseremmo definire ontologica: come si fa a migliorare un prodotto già perfetto? Più che a noi giocatori, l'arduo compito di trovare una risposta spetta a Miles Jacobson e ai ragazzi di Sports Interactive, responsabili dell'ottimo lavoro svolto nel corso degli anni con la serie nata con il nome di Championship Manager. L'edizione 2012 di Football Manager non era realmente esente da difetti ma, per essere un gestionale, aveva tutto al posto giusto. Già, per essere un gestionale. Per superare se stesso, Football Manager 2013 prova a superare anche gli stessi limiti congeniti del genere d'appartenenza, come i ritmi lenti e compassati o l'eccesso di costanza e dedizione richieste, spesso causa del forfait da parte dei giocatori meno pazienti. Ecco allora la modalità Football Manager Classic, il Football Manager in versione ridotta per venire incontro alle esigenze di tutti gli aspiranti Alex Ferguson sparsi per l'Europa. Vi piace il calcio ma non volete perdere tempo dietro a centinaia di menù? Siete appassionati della serie ma lo studio o il lavoro non vi lasciano abbastanza tempo per un manageriale troppo complesso? Cliccate sull'opzione Classic e avrete il Football Manager che fa per voi, semplice e immediato come i primissimi capitoli degli anni Novanta (da qui la dicitura "Classic"). In questa fase, le opzioni sono ridotte all'osso e un comodo sistema di microtransizioni permette ai giocatori più pigri di acquistare facilitazioni di varia natura. I puristi valuteranno però tale introduzione un'offesa allo spirito della serie: per loro c'è comunque la modalità di gioco principale, il buon vecchio Football Manager che, come detto in apertura, funzionava alla grande già un anno fa. Anzi, a dirla tutta i miglioramenti ci sono anche qua, con una rinnovata gestione degli allenamenti (non proprio completissima nell'edizione 2012) e la possibilità di affidare compiti specifici a una schiera di collaboratori più folta che mai. Dal vice allenatore al direttore sportivo, avrete a vostra disposizione un intero staff pronto a eseguire i vostri ordini qualora voleste dedicarvi a un aspetto particolare della gestione societaria piuttosto che a questioni di natura tecnica. Nel roseo quadro globale, è possibile stanare un paio di imperfezioni di natura grafica, con una manciata di animazioni poco credibili. Si trattasse di FIFA o PES, ci metteremmo le mani tra i capelli; avendo a che fare con un gestionale, parliamo solo di una piccola nota a margine. Il succo del discorso è chiaro: se non vi siete persi un Football Manager finora, non c'è motivo per saltare l'appuntamento con la nuova iterazione; se siete sempre stati curiosi di provare ma non ne avete avuto il tempo, questo allora è l'anno giusto per fare un tentativo.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: PC, MAC
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: SEGA
DEVELOPER: SPORTS INTERACTIVE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

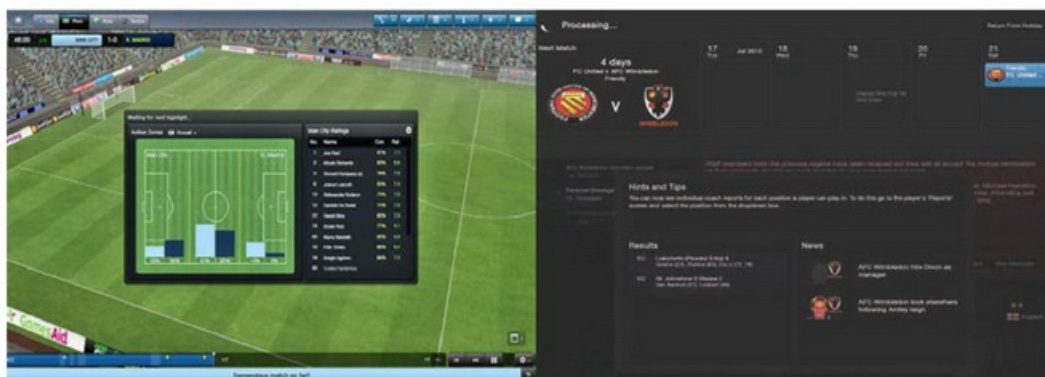
MEGLIO DI: FOOTBALL MANAGER 2012
PEGGIO DI: NIENTE

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

CLASSICO, MA NON TROPPO: FOOTBALL MANAGER CLASSIC DÀ LA POSSIBILITÀ DI DIVENTARE FANTAMANAGER PROPRIO A TUTTI, ANCHE A CHI HA POCO TEMPO O NON HA LA PAZIENZA DI CURARE OGNI SINGOLO ASPETTO DELLA GESTIONE DELLA PROPRIA SQUADRA.

VOTO 7/10

LA MIGLIORE EDIZIONE DEL MIGLIOR GESTIONALE CALCISTICO

Up: La rifinitura grafica c'è e si vede, ma non è l'elemento su cui punta questa collection.

BENTORNATI ALL'INFERNO...

Doom 3: BFG Edition

Doom. Punto e a capo. Raccontare la storia di uno dei pezzi più importanti (e irripetibili) della storia del nostro medium preferito, nel 2012 e su queste pagine, ha davvero poco di "sensato". Quindi andiamo avanti e lasciamo pure a wikipedia l'infame compito di aggiornare chiunque abbia vissuto su Marte (è proprio il caso dirlo) nel corso degli ultimi vent'anni. Dopo RAGE, tutti i videogiocatori terrestri (e in primis chi vi scrive) non aspettavano altro che un quarto capitolo della saga in grado di lasciarsi alle spalle le critiche e le polemiche (purtroppo fondate) sorte con Doom 3, buio episodio di un sequel non all'altezza della sua storica eredità. Considerando poi che Doom 4 è sparito da tutti i radar, per calmare i nostri bollenti spiriti lo sviluppatore texano è ricorso alla più irresistibile delle tentazioni: una collection per festeggiare l'imminente ventesimo anniversario (1993-2013). Doom 3: BFG Edition è una collection nuda e cruda, che offre giusto qualche piccola aggiunta ai titoli originari, senza intaccarne la loro natura. Il terzo e controverso capitolo sfoggia giusto una lieve rifinitura nelle texture (che rimangono quelle originarie del 2004) e un potenziamento degli effetti di luce in tempo reale (comunque già impressionanti per l'epoca, al punto da rendere quasi impossibile ottenere un frame rate stabile anche su macchine performanti e costose). Poter utilizzare la torcia mentre si spara, nonostante le immancabili critiche collezionate dall'annuncio su più di qualche forum, si rivela una scelta decisamente vincente: nella BFG Edition, Carmack tenta di far ammenda e restituire il feeling originale dei primi due capitoli al loro controverso sequel, investendoci con ondate di adrenalina nell'espansione inedita Lost Missions. Benché composta da soli otto livelli (circa tre ore di gioco) questa appare fin dai primi minuti di gioco plasmata attorno all'anima vincente dei titoli originari: finalmente si torna a sparare e schivare in claustrofobici cunicoli di mattonelle piramidali, umidi e bui, dove ondate di demoni di Romeriana memoria si materializzeranno senza lasciarci mai tirar fiato. Tutti quelli tra voi che hanno sacrificato pomeriggio e doveri scolastici (se non di lavoro) per consumare tastiere e memoria emm386 davanti al monumento del videogioco anni Novanta targato id Software, non riusciranno a evitare sorrisi sornioni e occhi umidi di gioia. Garantito. Una volta passati in rassegna la campagna originale di Doom 3 (senza dubbio la peggiore), l'ottima espansione di Nerve Software (Resurrection of Evil) e i folgoranti livelli di Lost Missions, potremo finalmente dedicarci a rivivere il mito grazie alla presenza di Doom e Doom 2, con tanto di espansioni (Thy Flesh Consumed per il primo e No Rest For The Living per il secondo). Il rapporto dell'immagine è un 4:3 in salsa vintage, ma sarà possibile ingrandire l'immagine a nostro piacere per utilizzare gran parte dello schermo a disposizione. Doom 3: BFG Edition rappresenta un vero e proprio tributo a un pezzo immortale della storia del videogioco, nonché un contributo alla divulgazione della sua stessa cultura. Perché non vuole essere "per tutti", e proprio per questo vale tutto il prezzo (ridotto) del biglietto. Ma soprattutto perché Lost Missions e la presenza del 3D ci fanno sperare che con Doom 4 si ritorni a esultare e sudare, come quando decine di "barre spaziatrici" venivano demolite sull'altare della difficoltà estrema (l'indimenticabile livello "Nightmare", farina del magico sacco di John Romero). E noi, davvero, non aspettavamo altro che tornare all'inferno...

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 8/10

UN VINO INVECCHIATO DI VENT'ANNI: COSA VOLETE DI PIÙ?

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: BETHESDA SOFTWORKS
DEVELOPER: ID SOFTWARE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
PEGGIO DI: RAGE

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SPLIT SCREEN: Il punto forte del pacchetto è la gradita presenza di uno split-screen per quattro giocatori: nonostante spetti proprio a Doom il merito di aver sdoganato il primo deathmatch online della storia, in Europa non c'era ai tempi una connessione internet abbastanza stabile da garantirne la fruizione.

LA SPIA CHE MI AMAVA

007 Legends

50 anni e non sentirli. Questo si potrebbe dire della spia più famosa del mondo se pensiamo a come si destreggia tra inseguimenti, esplosioni e intrighi internazionali ogni volta che compare sul grande schermo. Meno vero se pensiamo allo 007 videoludico: tolto quel capolavoro senza tempo che risponde al nome di Goldeneye (firmato da Rare per Nintendo 64), il volto di Bond, James Bond, è stato prestato a produzioni dalla qualità a dir poco altalenante. E questo 007 Legends, titolo pensato da Activision e realizzato da Eurocom in occasione del cinquantenario dell'agente al servizio della corona britannica, non è di certo il miglior modo per celebrare la ricorrenza. In un FPS dal ritmo cinematografico tipico di un Call of Duty (l'ispirazione c'è e si vede, persino il sistema di controllo è pressoché identico), l'agente 007 ripercorre i momenti più vibranti ed emozionanti della propria eccezionale carriera: dall'indimenticabile Missione Goldfinger al recentissimo Skyfall, sono ben sei le pellicole che il giocatore avrà l'opportunità di rivivere in prima persona, tenute insieme da un pretesto narrativo piuttosto flebile quale una sequenza di flashback in punto di (presunta) morte. Delle sei sequenze, l'ultima (relativa a Skyfall), è stata resa disponibile dal publisher solo sottoforma di DLC gratuito in un momento successivo al lancio, scelta che non può non averci fatto storcere la bocca. Se l'impianto di gioco non brilla per originalità, a rianimare il tutto ci pensa una serie di sequenze che fuoriescono dai canoni dell'FPS: come per i tie-in di una volta, Eurocom ha preparato un mix di elementi presi da vari generi, dal racing game allo sparatutto su binari, passando per il picchiaduro e il gioco stealth. Di queste fasi, particolarmente riuscite sono le prime due (tanto che avremmo voluto vederne di più), mentre assolutamente da dimenticare sono le restanti (i combattimenti corpo a corpo in prima persona in particolare). Insomma, luci e ombre si rifrangono equamente sul volto granitico di Daniel Craig, l'ultimo 007 eletto a rappresentante dell'intero parterre di stelle alternatosi nel ruolo che fu di Sean Connery. L'impressione è che, nella foga di ultimare il titolo prima dell'uscita di Skyfall, il team (che con Goldeneye Reloaded aveva raggiunto risultati insperati) non abbia avuto il tempo necessario per sviluppare le pur buone idee sparse qua e là. L'avventura principale si esaurisce poi troppo in fretta, senza che il ritmo o la qualità dell'esperienza offerta ne giustifichino la breve durata. Persino la realizzazione tecnica lascia con l'amaro in bocca: i buoni spunti (come la modellazione dei personaggi) fanno intuire del potenziale inespresso. 007 Legends è un titolo discreto e poco più, buono solo per soddisfare i fan della spia di Ian Fleming particolarmente in vena di festeggiamenti.

Manuele Paoletti

VOTO 6/10

NON UN BUON COMPLEANNO, MISTER BOND

Left: Al servizio segreto di Sua Maestà regala probabilmente i momenti migliori dell'intero pacchetto.

MEGLIO DI: GOLDENEYE: ROGUE AGENT

PEGGIO DI: GOLDENEYE RELOADED

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: EUROCOM
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO IN QUESTO GIOCO

DLC ANOTHER DAY: RILASCIARE UN DLC (SEPPUR GRATUITO) CONTENENTE L'INTERO ULTIMO CAPITOLO DEL GIOCO A CIRCA UN MESE DI DISTANZA DALL'USCITA DEL GIOCO NON È STATA UNA BELLA MOSSA.

Up: Il decadente mondo della Giana bionda...

SORELLE ALLA RISCOSSA

Giana Sisters: Twisted Dreams

Non tutti sanno che nel lontano 1987 veniva lanciato sul mercato un certo The Great Giana Sisters: ritirato a breve per lampanti motivi di plagio, questo platform sfruttava l'onda Super Mario per riproporre un gioco praticamente identico con due donzelle al posto dei fidi Mario & Luigi. A distanza di 25 anni (e di un remake su Nintendo DS), la prode Giana torna a far parlare di sé e lo fa finalmente con parole proprie.

Sviluppato dai ragazzi di Black Forest Games, tra i quali figurano anche gli sviluppatori del gioco originale, Giana Sisters: Twisted Dreams è oggi un platform unico e particolare che punta tutto sulla doppia personalità della protagonista. Infatti, giocando nei panni della dolce e mansueta "Giana bionda", affronteremo dei quadri dall'aspetto decadente e appassente, con nemici deformi e infernali e un accompagnamento sonoro a tratti classico. Trasformandola, però, nella controparte "rossa", i nostri salti saranno affiancati da un sottofondo più ritmato e distorto, un'ambientazione fatata e dei nemici che sembrano presi dai sogni di una fanciullina ingenua. Questa trasformazione, oltre che liberamente attuabile, sarà anche alla base di tutto il gameplay del gioco. Nei panni di una (o dell'altra) potremo sfruttare dei movimenti unici che ci permetteranno di raggiungere zone altresì inaccessibili, come ad esempio tutte quelle nascoste dietro a dei muri fragili facilmente spaccabili con la testata della "Giana rossa".

Giana Sisters: Twisted Dreams è totalmente imbevuto in questo stile di gioco: tutto è stato pensato per offrire al giocatore un contesto in cui bisognerà ragionare, a volte anche in millesimi di secondo, per decidere quale Giana utilizzare. Il level design stesso è sempre molto curato e invoglia a cercarne tutti i segreti tra la ventina dei quadri proposti. Anche le ambientazioni cambieranno progressivamente, permettendo di apprezzare non solo lo stile simil-fumettoso dell'intero mondo di gioco, ma anche l'essenza di ogni quadro in salsa "gentile e indifesa" e in quella "aggressiva e violenta". Per finire, non possono mancare i boss di fine livello - forse la sfida più grande dell'intero gioco - i quali vi daranno non poche grane. Pure per loro varrà la regola doppia Giana/doppio approccio, forzandovi così a ragionare su come meglio affrontare le sfide, momento per momento.

A corredo della campagna di gioco, sarà possibile cimentarsi in altre modalità, come la classica corsa contro il tempo (Time Attack), la sfida ai punti (Score Attack), l'avventura senza check point (Irriducibile) e la possibilità di affrontare l'intera campagna con una sola vita (Über-Hardcore). Tante modalità diverse per supplire la mancanza di una quantità maggiore di quadri, mancanza che alla lunga, purtroppo, grava pesantemente. Considerando però che il gioco è stato interamente finanziato su Kickstarter e che si tratta di un ritorno storico, il consiglio è di non lasciarselo scappare, soprattutto chi ha appezzato molto le ultime saghe piattaforma indipendenti come quella di Trine.

Francesco Riccobono

DETTAGLI
ORIGINE: GERMANIA
DEVELOPER: BLACK FOREST GAMES
MULTIPLAYER: NO

IDENTIKIT
[COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO]

HARDCORE SISTERS: Il livello di difficoltà di Giana Sisters: Twisted Dreams potrebbe sembrare a tratti proibitivo, ma dopo tanti platform semplici semplici non può essere che una buona notizia!

Left: ...e quello fiorito della Giana rossa!

SE VOLETE ESSERE DEI NINJA...

Mark of the Ninja

Mark of The Ninja, ultima fatica di Klei Entertainment, è uno di quei giochi che non ti aspetti. Certo, i precedenti giochi che Klei aveva tirato fuori erano tutte opere di pregevole fattura, ma Mark of The Ninja se possibile va oltre, regalandoci un prodotto come se ne vedono davvero pochi di questi tempi (ironicamente uscendo quasi in contemporanea con Dishonored, con cui condivide molte intuizioni).
Per iniziare dalle cose semplici si può dire che Mark of The Ninja è uno stealth, uno stealth in 2D per di più. Il focus principale del gioco è posto, come in ogni stealth che si rispetti, nell'entrare e l'uscire dai livelli senza che i cattivoni di turno si accorgano di niente, ergo non aspettatevi sistemi di combattimento mono avversario o palle di fuoco. In Mark of The Ninja, quando si viene scoperti si muore. Il che è anche giusto dato che si interpreta un Ninja che affronta militari armati fino ai denti, che ha a disposizione mezzi che metterebbero in difficoltà anche McGyver (oltre alla spada potremo portare con noi solo un oggetto per creare diversivi, come dei petardi, e un oggetto d'attacco, come delle mine). Ciò che fa di Mark of The Ninja uno dei migliori giochi dell'anno però non sono le semplici meccaniche, che volendo sono anche derivative da quel tipo stealth "arcade" di metalgearsolidiana memoria, ma il contesto in cui sono applicate. Il level design è infatti uno dei migliori che si siano visti in un gioco stealth, i livelli sono ampi, permettono risoluzioni multiple, e col proseguire del gioco offrono una varietà ludica non indifferente, fra puzzle, sezioni platform, trappole e molto altro ancora. Ogni elemento dei vari livelli è lì per un motivo: rigiocare i livelli per completarli al 100% non diventa solo un vezzo da collezionisti, ma una parte integrante del divertimento che offre l'opera, permettendo al giocatore di esplorare metodi sempre nuovi per raggiungere i vari obiettivi (e se questo non vi basta dopo aver completato il gioco sbloccherete anche un "new game +" che vi permetterà di rigiocare il tutto con una difficoltà più alta).
Il comparto estetico chiude il cerchio incartando un'opera concettualmente perfetta in una deliziosa carta da regalo. L'art-style è praticamente lo stesso che i Klei utilizzarono per i due Shank, ma questa volta il tutto è molto più fluido e complesso (In Shank 2 era evidente come i filmati fossero stati pesantemente tagliati dalle intenzioni originali per renderne più facile la realizzazione). La grafica in-game di Mark of The Ninja è poi una goduria per gli occhi, la "visceralità" delle animazioni unita ai controlli estremamente reattivi dona davvero la sensazione di essere un Ninja di dio pronto a sgozzare qualsiasi cosa ci si pari davanti.
In poche parole: se volete essere dei Ninja comprate Mark of the Ninja, ma se non volete essere dei Ninja... siamo seri, non c'è una persona sulla faccia della terra che non vorrebbe essere un Ninja.
Davide Alexandro Fiandra

DETTAGLI

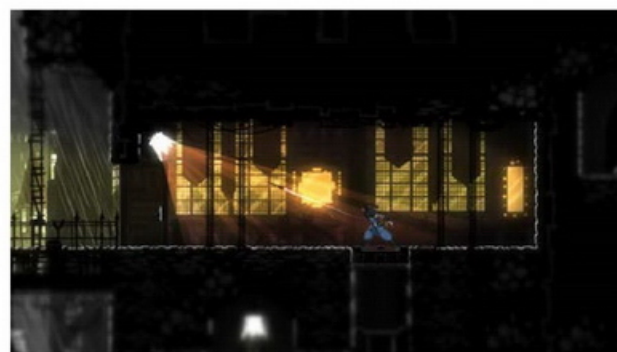
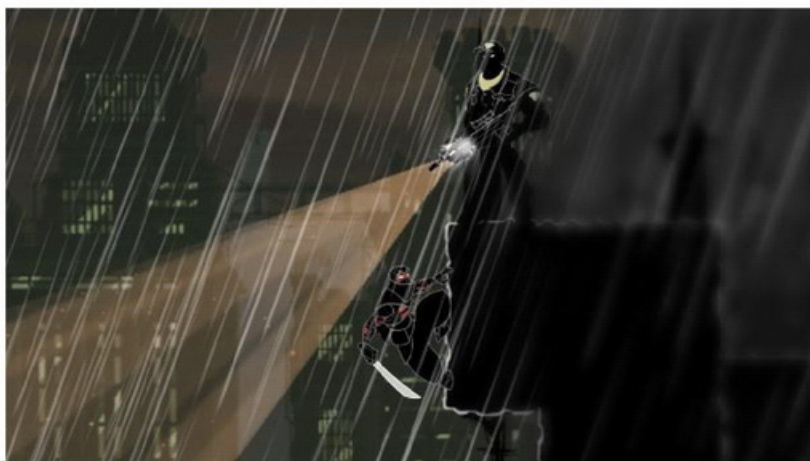
FORMATO: XBLA, PC
ORIGINE: CANADA
DEVELOPER: KLEI ENTERTAINMENT
MULTIPLAYER: NO

MISSING LINK
(COSA CAMBIEREMMO)

VITA DA NINJA: LUNGI DA NOI GIUDICARE UN'OPERA DALLA SUA DURATA, MA QUANDO CI SI TROVA DAVANTI A UN GIOCO DEL GENERE VORREMMO NON FINISSE MAI. PER QUESTO LE 8/10 ORE DI GIOCO OFFERTE CI STANNO UN PO' STRETTE.

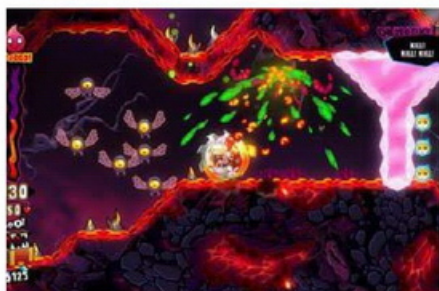
Down: ... comprate questo gioco!

Right: Come sempre le combo in coppia sono una delle caratteristiche più spettacolari del gioco. Qui il povero Kazuya pare proprio che le stia sperimentando sulla la propria pelle!

Down: Eliminare ogni fonte di luce è importantissimo.

MINIRECENSIONI

A cura di Leon Genisio

HELL YEAH! WRATH OF THE DEAD RABBIT

Formato: PS3, PC, Xbox 360 | Publisher: SEGA | Developer: Arkedo Studios

LE MECCANICHE ALLA BASE di Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit poggiano sugli stilemi tipici degli action platform, aggiungendo alla classica formula un art direction folle e molto ispirata. La trama non brilla certo per originalità, ma riesce nel non facile compito di tratteggiare un personaggio matto e fuori di testa come non se ne vedevano da tempo nel panorama videoludico. Il gameplay risulta dunque discretamente solido, anche se con l'incedere dell'avventura la mancanza di qualche variazione va a smorzare l'impatto iniziale. Inoltre, a minare in parte l'esperienza di gioco ci pensa una ripetitività di fondo e la presenza di sessioni a tratti frustranti.

VOTO 6,5/10

SHIFTING WORLD

Formato: 3DS | Publisher: Askys Games | Developer: Armor Games

SHIFTING WORLD è un titolo il cui gameplay è a metà tra quello tipico dei platform e quello di un rompicapo. A colpire in prima battuta è lo stile grafico delineato da un'alternanza di bianco e nero non proprio originale. A rendere l'esperienza nuova è il modo in cui dovrete raggiungere l'obiettivo finale: sarete infatti chiamati a rovesciare l'intero livello, sfruttando la diversa struttura delle piattaforme a vostro vantaggio. Il design poco ispirato dei 60 livelli di gioco impedisce però al titolo Armor Games di raggiungere la sufficienza. Peccato.

VOTO 5/10

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Formato: PC, PS3, Xbox 360 | Publisher: Namco Bandai | Developer: From Software

L'OSANNATO DARK SOULS torna sotto i riflettori con il rilascio della Prepare to Die Edition, versione ampliata e più difficile (come se già non bastasse) del titolo From Software uscito oltre un anno fa. Prepare to Die Edition aggiunge non solo nuove zone esplorabili ma anche quattro nuovi boss, oltre ad armi e armature nuove di zecca. Altra aggiunta inserita dal team di sviluppo è una modalità Player VS Player ben strutturata, nonché una serie di extra. Dark Souls è il manifesto degli hardcore gamer, ed è a loro che questo titolo è dedicato.

VOTO 8/10

STREET FIGHTER X TEKKEN

Formato: PS Vita | Publisher: Capcom | Developer: Capcom

IL POPOLARE CROSS OVER fra due delle saghe più leggendarie di picchiaduro, sbarca finalmente sulla portatile di casa Sony, forte non solo di un comparto tecnico eccezionale, ma anche di una giocabilità ulteriormente perfezionata rispetto alla controparte casalinga. A donare ulteriore spessore alla produzione ci pensano un roster di personaggi impressionante e un comparto online divertente e ben strutturato. Unica nota dolente sono le peculiarità touch dell'handheld, in questo caso poco sfruttate e mal implementate. Uno dei migliori fighting game nel parco titol PS Vita.

VOTO 8,5/10

SPY HUNTER

Formato: PS Vita | Publisher: Warner Bros Interactive Entertainment | Developer: TT Fusion

LA STORICA SERIE DI SPY HUNTER torna con un nuovo capitolo dopo un lungo periodo di assenza. Purtroppo il titolo si presenta piuttosto al di sotto degli standard odierni per quanto riguarda il comparto tecnico, con una modellazione poligonale di vetture e livelli piuttosto scarna. Il livello di difficoltà risulta poi settato piuttosto verso il basso; e come se non bastasse, a peggiorare la situazione ci pensa una scarsa varietà di missioni. Interessanti ma poco sfruttate le feature introdotte per sfruttare le nuove possibilità offerte dalla portatile Sony. Nonostante alcune buone idee, Spy Hunter arriva appena a una generosa sufficienza.

VOTO 6/10

MUD: FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

Formato: PS Vita | Publisher: Black Bean Interactive | Developer: Milestone

MUD si presenta come un titolo atipico per il genere a cui appartiene: da una parte, infatti, vi sono le classiche corse veloci ed i coinvolgenti campionati, dall'altra una modalità (la MUD World Tour) capace di miscelare sapientemente la struttura da racing game con piccoli elementi da GdR. Pregevole inoltre la deformazione del terreno in tempo reale. Le location disponibili son ben dodici, e ad arricchire ulteriormente il pacchetto ci pensano i due DLC aggiunti alla versione portatile del nuovo titolo tutto italiano dedicato all'inesplorato mondo delle moto da cross.

VOTO 8/10

PIETRO VALSECCHI presenta

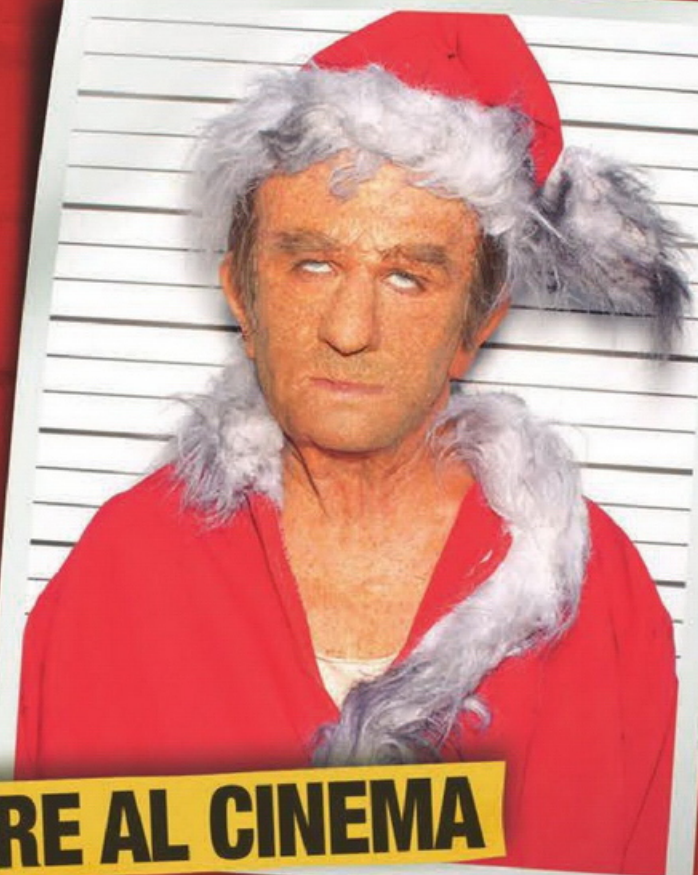
una produzione TAODUE

GIANLUCA
DE CEGLIE

I 2 SOLITI IDIOTI

Fabrizio Biggio

Francesco Mandelli

RUGGERO
DE CEGLIE

DAL 20 DICEMBRE AL CINEMA

PIETRO VALSECCHI presenta UNA PRODUZIONE TAODUE FRANCESCO MANDELLI FABRIZIO BIGGIO I 2 SOLITI IDIOTI MIRIAM GIOVANELLI BEATRICE BELLO SILVIA COHEN con l'amichevole partecipazione di GIANMARCO TOGNAZZI e con TEO TEOCOLI soggetto di FRANCESCO MANDELLI FABRIZIO BIGGIO e MARTINO FERRO
sceneggiatura di FRANCESCO MANDELLI FABRIZIO BIGGIO MARTINO FERRO e MIZIO CURCIO ANTONIO MANZINI musiche di GNU QUARTET e FILO Q suono di presa diretta FRANCESCO LIOTARD trucco e trucco speciale PAOLA BREDA ROBERTO MESTRONI costumi ELISABETTA BERTELLINI scenografia FRANCESCA FEZZI
direttore della fotografia MASSIMO SCHIAVON montaggio PIETRO MORANA organizzatore della produzione GIACOMO GAGLIARDO organizzatore Taodue EMANUELE EMILIANI prodotto da PIETRO VALSECCHI regia di ENRICO LANDO

taoduefilm Mediaset Group

MTV

in collaborazione con Sky Cinema

LIBERO

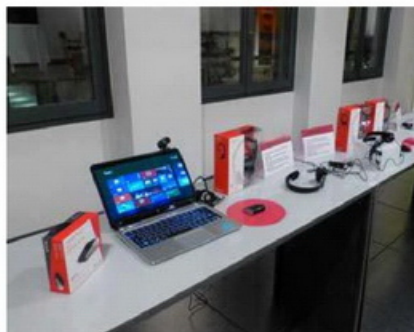
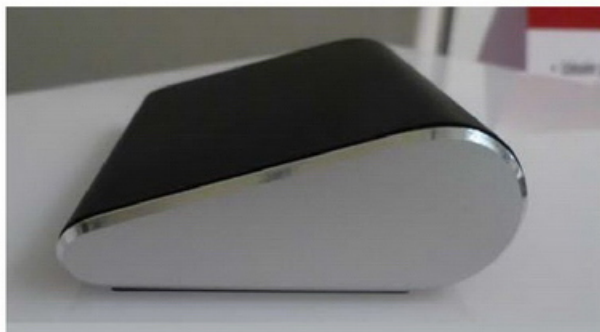
i2solitidioti.libero.it

PREMIUM

MEDUSA

Hardware Republic

A cura di Alessandro Oteri

Up: Wedge Touch Mouse: piccolo ma maneggevole.

ALLA SCOPERTA DEI PRODOTTI IN ARRIVO DA REDMOND

Evoluzione Microsoft

Inauguriamo la nostra rubrica dedicata all'hardware "gaming oriented" parlando della line-up invernale di Microsoft, mica roba da poco. La divisione Hardware della casa di Redmond ci ha abituato ormai da qualche anno a un evento prenatalizio dedicato alla presentazione di tutte le novità in arrivo sugli scaffali italiani. Nell'anno di lancio dell'innovativo Windows 8 (il nuovo sistema operativo di casa Microsoft) ci si aspettava molto e, almeno in parte, le nostre aspettative sono state soddisfatte.

L'obbiettivo di Microsoft era senza dubbio quello di presentare una nuova linea di prodotti potenziata e ottimizzata per le funzionalità del nuovo sistema operativo. Persino il design dei prodotti si integra perfettamente con la rinnovata identità dell'azienda, perfettamente rappresentata dal nuovo logo "minimal" che accompagna i prodotti della grande M ormai da qualche mese. Essenziale è anche la presentazione dei prodotti: scrivanie bianche e lucide, pochi dettagli tecnici e tanto spazio ai prodotti.

Accompagnati da un promoter, iniziamo il viaggio attraverso la linea Microsoft Hardware 2012. Ci risulta subito chiaro come il focus della multinazionale americana sia puntato sul mobile, sia sul versante tablet che su quello laptop, tutto ovviamente con Windows 8 a fare da leitmotiv. Cominciamo scoprendo la nuova serie di cuffie con microfono Lifechat accompagnate dalle webcam HD già presentate negli anni precedenti ed alcuni mouse mini ideali da portare in giro con il proprio laptop.

Ma i veri protagonisti dell'evento sono i due prodotti dedicati al mondo mobile e dei tablet in particolare, il Wedge Touch Mouse e la Wedge Mobile Keyboard.

Entrambi si distinguono per il design: Apple ha fatto scuola, e la linea di entrambi ricorda molto quello di un Macbook Pro della casa di Cupertino.

In particolare, la tastiera presenta un design in alluminio grigio chiaro satinato con i bordi arrotondati e gli angoli molati che non possono che far pensare ad un iPhone5. Il mouse, nonostante la linea di continuità nell'acciaio satinato, si presenta più innovativo della tastiera, e in soli 5 cm per 6 cm abbiamo un mouse perfettamente compatibile con tutti i sistemi operativi. Ciò significa che potremo utilizzarlo

Left: Come avrete notato, il design porta alla mente lo stile tipico di Apple.

sia su computer da scrivania con OSX (e ovviamente Microsoft Windows), ma anche e soprattutto con tutti i sistemi operativi mobili presenti su smartphone e tablet di ultima generazione. Approfondiamo un po' l'analisi di questi due prodotti, iniziando dal Wedge Touch Mouse. Abbiamo già detto delle dimensioni ridotte e del design molto innovativo e minimale (potete ammirarlo voi stessi nelle foto); quello che però stupisce è il feeling che si ha con questo mouse. Solitamente, quando si usa un mouse così piccolo, muscoli e tendini della mano non lavorano in maniera ergonomica. Nel caso di questo piccolo gioiello, invece, il reparto ricerca e sviluppo di Microsoft ha davvero fatto un gran bel lavoro e usando il mouse si ha la sensazione di avere tra le mani un mouse di dimensioni regolari; in più il touch (che riconosce un solo dito) è preciso nelle gestures e fedele nei movimenti.

La Wedge Mobile Keyboard si distingue per la versatilità della sua cover (venduta insieme alla tastiera) che, oltre a proteggere la tastiera quando la si porta in borsa, presente due importanti funzioni aggiuntive: se ospita la tastiera, fa in modo che essa vada in stand by e non consumi batteria, mentre se la si sta usando si trasforma in un versatile supporto per la maggior parte dei tablet e smartphone. Del design di questa tastiera abbiamo già anticipato qualcosa: è molto leggera e di dimensioni ridotte, appena 25 cm per 10 cm circa, mentre la scocca in alluminio satinato la rende piacevole al tatto, elegante e solida. Entrambi i prodotti peccano nel tipo di alimentazione, a pile AA. Da Microsoft, ci saremmo aspettati un'innovazione maggiore in questo versante, magari con delle batterie al litio ricaricabili anche tramite porta USB. Va detto infine che in tutte le nuove tastiere e mouse sono stati inseriti dei tasti specifici per Windows 8 che permettono di accedere alle funzioni principali del sistema operativo in maniera diretta.

Nel complesso, però, restiamo abbastanza soddisfatti di quello che abbiamo visto. A questo punto sarà il mercato a dire se questi nuovi prodotti verranno apprezzati dal grande pubblico: i prezzi sono piuttosto accessibili e non superano mai i 100 euro, cosa che ovviamente rende questo tipo di soluzioni molto più appetibile rispetto ad altri prodotti omologhi più costosi. Buone notizie quindi per chi ha bisogno di trasformare il proprio tablet in un PC, sia per scopi lavorativi che per divertimento. Staremo a vedere.

Up: Wedge Mobile Keybord ha una comoda cover utilizzabile come supporto.

BLACK OPS II
GLI ACCESSORI

CALL OF DUTY: BLACK OPS II è giunto tra noi (e anche tra voi, a giudicare dalle vendite registrate al lancio): quale occasione migliore per parlare della linea di accessori brandizzati dedicati all'FPS più cool del momento? A rendersi protagonista del riuscito matrimonio è Bigben Interactive che, in collaborazione con la licenziataria Activision, ha dato vita a una serie completa di gadget e periferiche, tra cui spiccano per le custodie per dispositivi mobile. La vera punta di diamante è rappresentata dal Bluetooth PS3 Controller, particolare modello di sixaxis dotato di tecnologia tilt sensor, due motori vibranti, manopole ergonomiche e antiscivolo... insomma, il pad ideale per le intense e adrenaliniche sessioni in multiplayer online tipiche di Call of Duty! Trovate nei negozi la linea di accessori Bigben Interactive già a partire dal 13 novembre, in concomitanza con l'uscita di Black Ops II.

ANCHE TURTLE BEACH sale sul carro multimilionario di Call of Duty: Black Ops II, presentando una linea di periferiche brandizzate tutta dedicata al fenomeno Activision e, in particolare, alla perfetta fruizione del mirabolante comparto audio. L'acquisto essenziale è rappresentato dagli auricolari Ear Force, perfetti per quando si è in movimento (giocando magari a Black Ops II: Declassified per PS Vita). Se volete fare le cose in grande, però, vi conviene prendere in considerazione le cuffie Ear Force Kilo e Ear Sierra: se le prime garantiscono un'esperienza ottimale per quanti di voi abbiano intenzione di giocare allo stesso tempo chattare con gli altri "soldati" sparsi per il mondo, le seconde rappresentano invece il sogno proibito di ogni gamer con il pallino per le soundtrack e gli effetti sonori, grazie al Digital Signal Processor completamente programmabile.

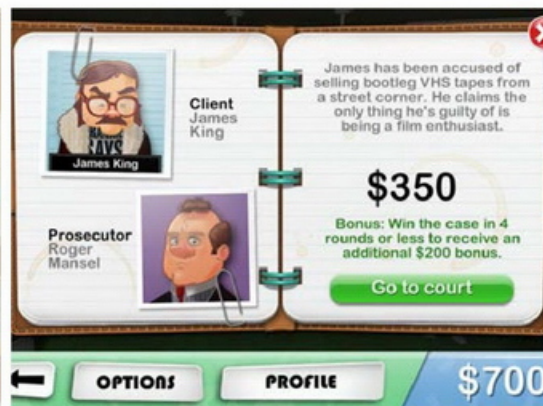
App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

DEVIL'S ATTORNEY

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **1337 Game Design AB**

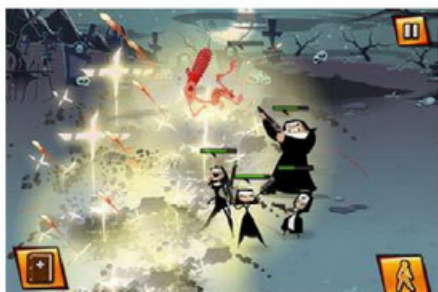
QUANDO LA GIUSTIZIA DIVENTA UN PROBLEMA SERIO, solo un avvocato è in grado di risolvere la situazione: Max McMann. Anche se all'apparenza Devil's Attorney potrebbe ricordare i titoli dell'acclamata serie di Ace Attorney, in realtà con questi ultimi il gioco ha ben poco in comune. Una volta che avrete scelto il vostro cliente, dovrete affrontare il caso in tribunale, attraverso un sistema originale di "botta e risposta" basato su un ventaglio di abilità e azioni a turni in perfetto stile GdR. A seconda dei vostri punti credibilità, il buon Max sfoggerà tutte le sue spocchiose capacità oratorie, aiutandosi spesso da alcuni personaggi di supporto che rafforzeranno le sue capacità d'attacco. Questo particolare meccanismo di gioco si dimostra davvero interessante, grazie alla sua forte anima strategica che induce, specie nei livelli più avanzati, a spendere molto tempo nel ragionare con precisione sul piano d'azione più efficace. Purtroppo, se è vero che le prime fasi di questo titolo scorrono via che è un piacere, alla lunga questo meccanismo smaschera una ripetitività di fondo che tende a scemare l'attenzione del giocatore e il divertimento in generale. Resta comunque da lodare l'ottima gestione delle ricompense, che permetterà con i soldi guadagnati di arredare il proprio appartamento o acquistare nuovi vestiti, così come la caratterizzazione grafica, che si avvale di uno stile cartoon goliardico che ben si sposa con le battute esilaranti di Max e l'atmosfera scanzonata del gioco.

VOTO **8,5**/10

FIFA 13

FORMATO: **iOS** | SVILUPPO: **EA Sports**

Sono passati ormai un po' di anni da quando Fifa è riuscito a scalzare dal trono dei simulatori di calcio l'eterno rivale Pro Evolution Soccer e, nonostante le poche novità introdotte nelle recenti iterazioni, la serie di EA Sports continua a dominare incontrastata questo popolare genere. Come volevasi dimostrare, anche la versione miniaturizzata per iPhone e iPad del nuovo Fifa 13 si dimostra in assoluto il top della categoria, vincendo a mani basse su tutti senza troppe difficoltà. Il sistema di controllo è stato rivisto per garantire una manualità più agevolata rispetto a quella della scorsa edizione, che non sempre si comportava come dovuto. Ora, infatti, la gestione della palla appare molto più precisa che in passato e mai davvero frustrante. Meno notevole è invece la realizzazione grafica, buona ma non certo paragonabile alle versioni principali. I modelli poligonali soffrono di una cura nella realizzazione a tratti parecchio approssimativa, mentre il colpo d'occhio rimane tutto sommato discreto. La vera novità del gioco è in ogni caso l'introduzione del comparto multiplayer; non sempre perfetto in verità, a causa principalmente dell'instabilità dei server, ma in grado comunque di aggiungere un ulteriore valore ludico all'offerta proposta e completare un prodotto esaustivo sotto ogni punto di vista. Insomma, Fifa 13 è un titolo imprescindibile per gli amanti del calcio digitale, in particolare per quelli che non disdegnano mai una partita veloce sotto i tunnel della metro.

VOTO **9**/10

NUN ATTACK
FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: FRIMA STUDIO INC.

DOPO UN'ETERNITÀ PASSATA IN CLAUSURA, le suore hanno deciso di appendere il rosario al chiodo e sfogare la loro rabbia repressa a suon di proiettili! Nun Attack propone sotto una veste alternativa queste docili signore con un sparatutto bidimensionale davvero divertente. Potrete scegliere di utilizzare ben quattro sorelle (che sbloccherete man mano che andrete avanti con il gioco) e darle di santa ragione alle forze del male grazie a un arsenale bellico micidiale composto da più di ottanta armi. Non male.

VOTO 8/10

PIZZA DRIVER
FORMATO: IOS
SVILUPPO: KRIKOFF

NON DEVE ESSERE PER NIENTE FACILE la vita di questo povero pony express, costretto tutti i giorni a salire sul suo fido scooter e consegnare di corsa le pizze. Fortuna che le sue disavventure sono capaci di intrattenere con un gameplay travolgente, in cui bisognerà saltare, evitare ostacoli e raccogliere ciambelle per ottenere il punteggio più alto. Non pensate di farla franca a ogni checkpoint però: in Pizza Driver ogni minimo errore vi costerà caro, costringendovi spesso a ripetere tutti i livelli da capo.

VOTO 7,5/10

CARMAGEDDON
FORMATO: IOS
SVILUPPO: STAINLESS GAMES LTD

QUANDO USCÌ NEL 1997, CARMAGEDDON divenne celebre più per le numerose critiche perbeniste che ricevette piuttosto che per il gioco in sé, a causa della sua violenza che per l'epoca appariva quanto mai esagerata in un videogioco. Nonostante gli anni passati, questa esperienza dagli esagerati toni splatter rimane ora come allora vincente e assuefante, minata solo da una cattiva imprecisione dei touch control che non permette di godere appieno del prodotto soprattutto nelle fasi più concitanti.

VOTO 7,5/10

JAILBREAKER 2
FORMATO: IOS
SVILUPPO: TRINITI INTERACTIVE LIMITED

CORRI, CORRI, CORRI! Il genere running game torna protagonista in queste pagine con Jailbreaker 2, un gioco dove dovrete evitare che il vostro piccolo omino nero finisca per spezzarsi il collo, sfruttando le sue invidiabili abilità atletiche per saltare o strisciare in passaggi strettissimi. Come sempre l'obiettivo è prolungare la corsa il più possibile o se preferite assottigliare il tempo dalla morte del protagonista. Anche se privo di qualsiasi particolarità, questo titolo saprà conquistarvi per secoli!

VOTO 8/10

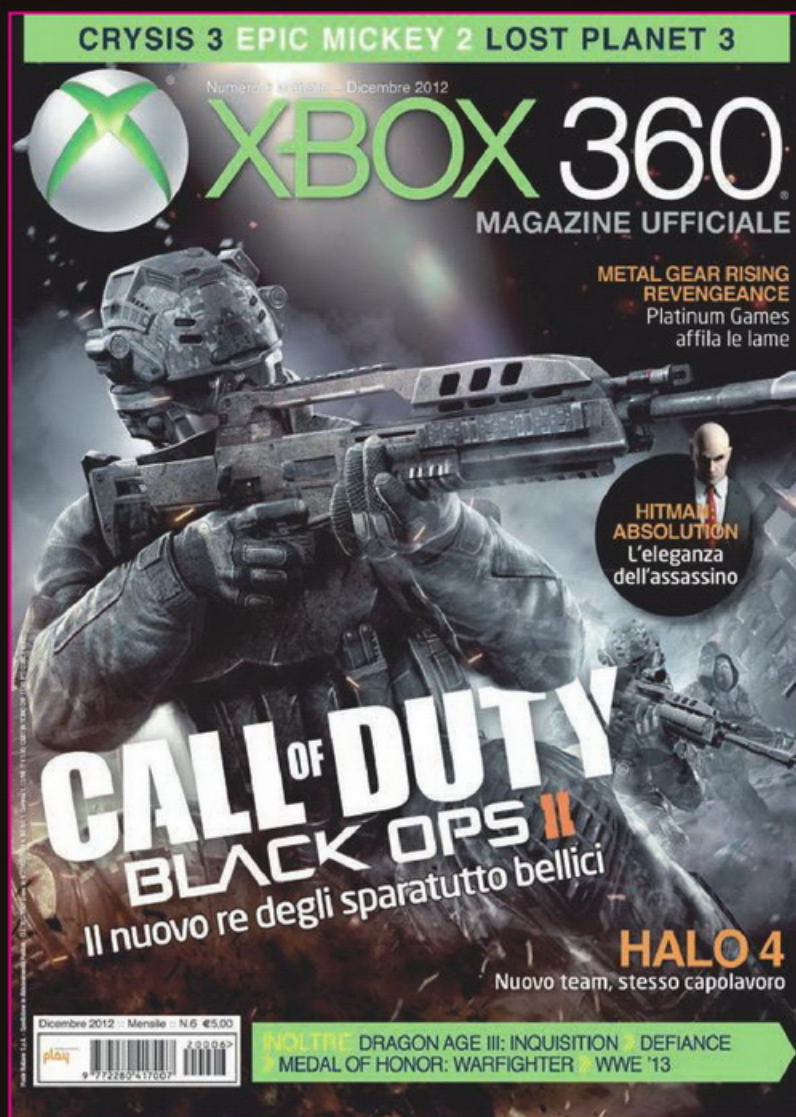
CHINA TAXI
FORMATO: IOS
SVILUPPO: KEYLOFT LLC

ECCO UN GIOCO SENZA TANTE PRETESE ma veramente ben fatto, China Taxi. In questo titolo suddiviso in molteplici livelli di difficoltà crescente, dovrete portare a destinazione i vostri passeggeri, stando però attenti a evitare i tanti pericoli che troverete lungo la strada. Si va dai soliti fossati da saltare fino a vere e proprie mandrie di tori che non aspettano altro che incornarvi e rendervi la vita ancora più dolorosa. Giocato cinque minuti al giorno, può andare più che bene.

VOTO 7,5/10

SURFING BEAVER
FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: BENTO-STUDIO

L'IDEA ALLA BASE DI SURFING BEAVEr è discretamente originale. Un piccolo castoro deve cavalcare un'onda con la propria tavola da surf evitando di andare addosso agli uccelli che lo ostacolano nel cammino. La particolarità di questo gioco, tuttavia, sta nel dover controllare non il personaggio, ma proprio la massa liquida che vi permette di muovervi. Tappando sullo schermo, infatti, potrete alzare o abbassare l'onda, mentre con i power up potrete lanciare bombe o aumentare la velocità. Gradevole.

VOTO 7/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.145 DICEMBRE 2012

in collaborazione con VIDEO GAME MUSEUM VIGAMUS

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

CELEBRATION DAY
La cronaca dell'inaugurazione del VIGAMUS, il doveroso omaggio al compianto Mike Singleton, la stroboscopica parentesi riservata al vecchio Simon e un pizzico di inevitabile brio natalizio: quella che vi attende è un'edizione di Time Warp molto ricca, che metterà il punto esclamativo a un'annata davvero straordinaria per l'intero movimento retrò italiano. Finalmente, chiunque abbia mai nutrito un po' di sano interesse per la storia di questo medium, può difatti coltivare la propria passione visitando un museo vero e proprio, il quale non sarà soltanto una semplice attrazione per turisti, ma anche un attivissimo centro nevralgico di comunicazione mediatica.

CODING ICONS

MIKE SINGLETON

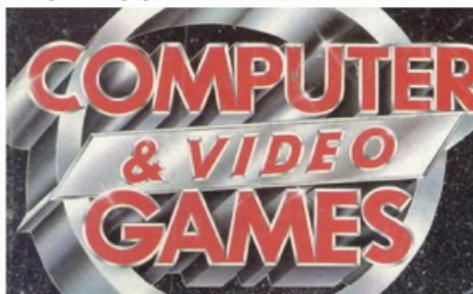
Lo scorso 10 ottobre si è spento in Svizzera il grande Mike Singleton, uno dei più acclamati pionieri del Game Design.

Autodidatta, Mike iniziò ad occuparsi di programmazione intorno all'anno 1980 sviluppando, sotto linguaggio Basic, il fortunato Computer Race: un simulatore di ippica agonistica in formato Commodore Pet. Entrato a far parte della PetSoft proprio in seguito al lancio di quest'ultimo, si dedicò alla realizzazione del progetto Space Ace (1981) per Vic-20, il cui successo favorì all'azienda introiti notevoli. L'estro del giovane coder, unito alla sua ambizione, non mancò tuttavia di germogliare in partnership ben più rilevanti. Nel novembre del 1980, lo si vedeva difatti approdare alla corte di Sir Clive Sinclair, con lo scopo di rimpolpare il catalogo software del neonato Spectrum ZX81. Questa commissione avrebbe portato al varo della celebre serie GamesPack1 che, piazzando la cifra record di 90.000 unità in tempi straordinariamente brevi, trasformò il nostro amico in una piccola-grande star. In qualità di designer Free Lance, Singleton scelse di dedicarsi alla creazione di progetti in grado di esaltare la propria, atavica passione per i board game di stampo bellico, il che lo portò prima a collaborare con la Postern Soft e quindi ad avviare una proficua partnership con la Beyond Software di Terry Pratt. Sotto quest'etichetta, Mike avrebbe realizzato, Lords of Midnight (1984) e il relativo sequel Doomdark's Revenge (1985), i quali vengono a tutt'oggi considerati come i suoi capolavori.

Dopo una breve parentesi segnata dalla produzione di titoli dalla struttura più immediata, tra i quali è impossibile non citare Throne of Fire (1986) e Dark Sceptre (1986), Singleton sarebbe tornato all'antico amore per gli strategici con l'adventure ibrido War in Middle-Earth e la famosa mini-serie di Midwinter, mediante la quale esplorò soluzioni strutturali figlie alla nascente tecnologia poligonale. Ultimata anche la realizzazione dello Sci-Fi RTS Starlord (1993), i tempi furono quindi maturi per tornare a lavoro sul franchise di Lords of Midnight: una vera e propria sorpresa per tutti i suoi fan, che culminò col lancio del valido episodio The Citadel (1995).

Dopo aver superato indenne il passaggio dagli 8-Bit ai 16-Bit (cosa non certo scontata, vista la sorte toccata a molti altri guru della Golden Age) il nostro sarebbe riuscito a ritagliarsi il proprio spazio anche in epoca contemporanea, cooperando prima con Lucasarts, poi con Midway Games e dunque con Codemasters alla realizzazione dei rispettivi Indiana Jones and The Emperor's Tomb, Wrath Unleashed, Gauntlet: Seven Sorrows e Race Driver: Grid. Poco prima che il cancro ponesse prematuramente fine alla sua esistenza, egli era impegnato nell'adattamento di Lords of Midnight per iPhone.

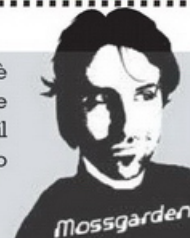
La collana GamesPack1 consisteva di una serie di titoli occupanti un solo Kb di memoria. Si trattava di una delle prime raccolte software scritte espressamente per lo Spectrum ZX81.

Mike Singleton conobbe Terry Pratt ai tempi in cui questi gestiva il magazine Computer & Video Games. Il celebre guru aveva difatti curato la realizzazione di Seventh Empire: uno strategico in Play-By-Mail venduto in bundle con la rivista.

CURRICULUM
PETSOFT // SINCLAIR RESEARCH LTD // POSTERN SOFT // BEYOND SOFTWARE MELBOURNE HOUSE // RAINBIRD SOFTWARE // MICROPROSE // MIDAS INTERACTIVE // LUCASARTS // MIDWAY GAMES // CODEMASTERS

PORTFOLIO
SPACE ACE (1981) // SHADOWFAX (1982) // SIEGE (1983) // SNAKE PIT (1984) // LORDS OF MIDNIGHT (1984) // DOOMDARK'S REVENGE (1985) // THRONE OF FIRE (1986) // DARK SCEPTRE (1986) // STAR TREK: THE REBEL UNIVERSE (1987) // WHIRLIGIG (1987) // WAR IN MIDDLE-EARTH (1988) // MIDWINTER (1989) // FLAMES OF FREEDOM (1990) // STARLORD (1993) // LORDS OF MIDNIGHT: THE CITADEL (1995) // HSX: HYPERSONIC XTREME (2002) // INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB (2003) // WRATH UNLEASHED (2004) // GAUNTLET: SEVEN SORROWS (2005) // RACE DRIVER: GRID (2008)

Al di là delle accezioni più romantiche, il battesimo del VIGAMUS comporta difatti altri, significativi benefici per lo sviluppo dell'intera sfera del gaming nostrano, primo fra tutti il riconoscimento istituzionale del videogame quale concreta espressione artistica e solida risorsa economica di questo Paese. Di certo, l'anno venturo presenterà nuove sfida da affrontare e ulteriori ostacoli da abbattere, ma una cosa è certa, la battaglia per la completa emancipazione culturale del settore entro i confini italiani è entrata davvero nel vivo, e il VIGAMUS sarà una risorsa determinante per il conseguimento della vittoria finale.

Giampaolo "Mossgarden" Iglio

Mossgarden

CHI L'HA VISTO

UCHI MATA

1986 MARTECH – C64 / AMSTRAD CPC / MSX / SPECTRUM ZX

Graficamente parlando, Uchi Mata offriva uno spettacolo più che decoroso, con grandi sprite a dominare la videata di gioco. Sufficientemente efficaci le animazioni di supporto, come pure la reattività dei comandi.

Con tutto il gota degli sviluppatori impegnato a realizzare titoli che celebrassero Karate, Ninjutsu e King Fu, il caro vecchio Judo non ha mai goduto di chissà quanta visibilità in fatto di videogame. Per molti versi riconducibile anche alle macchinose dinamiche proprie dei rispettivi combattimenti, la rappresentanza di progetti incentrati sulla pratica della "Via della Cedevolezza" avrebbe anzi sfiorato cifra zero, se solo Andrew Walker e Paul Hogdson non avessero realizzato Uchi Mata.

Distribuito in tutti i maggiori formati Personal a 8Bit a partire dal 1986, il titolo in questione si rapportava all'arte marziale trattata con marcato piglio simulativo: lasciando fuori dal tatami ogni eventuale sfumatura arcade, il suo gameplay prediligeva difatti un approccio strategico e riflessivo, reo di lasciare ben poco spazio ad eventuali errori di valutazione. Oltre all'obbligo di gestire le riserve di stamina a disposizione del proprio lottatore, l'utente avrebbe dovuto così valutare accuratamente la posizione dei suoi piedi prima di tentare qualsiasi tecnica di controllo o proiezione.

Il tutto senza per questo tralasciare la gestione delle fasi difensive, cadute comprese.

Come prevedibile, un modello di gioco tanto articolato non aveva grandi chance di far presa sul pubblico: a fronte della sua invidiabile complessità, Uchi Mata venne pertanto spazzato via da concorrenti ben più appetibili, quali The Way of the Exploding Fist e International Karate Plus. L'infausta sorte toccatagli non cancella tuttavia la piccola grande impresa realizzata dai suoi sviluppatori, i quali, servendosi soltanto di un pugno di Kb, seppero conferirgli uno spessore ancora oggi invidiabile.

WEIRDOGAMES INC.

DAZE BEFORE CHRISTMAS

1994 SUNSOFT / FUNCOM - SNES / MEGADRIVE

Natale è alle porte, le palle colorate già pendono dall'albero piazzato in salotto e Weirdogames non vuole certo essere da meno! Eccovi pertanto servito il vecchio Daze Before Christmas, meglio noto ai cultori del barbuto panzone del nord come il titolo che meglio seppe celebrarne l'insospettabile coraggio.

Action-Platform di quelli nati e pasciuti in ambito 16Bit, il titolo della Funcom ci vedeva impersonare difatti un Babbo Natale piuttosto belligerante, che non avrebbe esitato a menare le mani pur di recuperare i nostri regali dalle grinfie del perfido Uomo delle Nevi e del suo compare Timekeeper.

Abilmente spalmata lungo un variegato percorso costituito da ben 24 tappe, quest'insolita ricerca non si sarebbe logicamente rivelata una passeggiata, e non soltanto perché funestata dai costanti agguati degli scagnozzi di quest'ultimo. Onde evitare un faccia a faccia evidentemente impari, l'Uomo delle Nevi avrebbe infatti chiesto e ottenuto l'ausilio di molti altri cattivoni del luogo, primi fra tutti il viscido Mr.Wheater e quel furbacchione di Louse the Mouse. Roba da bimbi, dite voi? Non del tutto: canovaccio naif a parte, Daze Before Christmas si sarebbe invece distinto come un titolo ben più solido di quanto ci si potesse aspettare. Merito di un grado di sfida senza dubbio avvincente e di un comparto tecnico tutt'altro che scadente. A partire da fondali multilivello quanto mai dettagliati, passando per le armoniose animazioni abbinate allo sprite di Babbo Natale, fino a giungere al pittoresco character design proprio dei suoi avversari, il prodotto Funcom avrebbe in effetti garantito al suo pubblico uno spettacolo più che godibile.

Prima di archiviare in scioltezza questa doverosa parentesi natalizia, vale la pena sottolineare la sensibile superiorità della versione SNES del gioco e rispetto a quella Megadrive: uno smacco che, probabilmente, non rovinerà le feste a chi ha sempre sposato la causa della console Sega...

Come previsto da ogni platform che si rispetti, anche Daze Before Christmas garantiva al suo protagonista la possibilità di avvalersi di svariati Power Up volti ad esaltarne le prestazioni. A far da Fungo-Magico, avremmo trovato in questo caso delle fumanti tazze di caffè, ree di conferire curiose fattezze demoniache al caro Babbo Natale...

MADE IN ITALY: RETROGAMING ALL'ITALIANA

OVER THE NET

1990 GENIAS / DARDARI BROS. - AMIGA / C64 / PC

Se chiedete in giro, quasi tutti vi diranno che il miglior videogame di Beach Volley mai prodotto durante la Golden Age del Pixel fu l'omonimo hit prodotto da Ocean e sviluppato da Choice Soft nel 1988. Anche se corroborata dai numeri, questa tesi è tuttavia falsa. Anzi, falsissima. Chiunque ebbe la fortuna di provarlo, può infatti confermare che l'unico titolo che abbia saputo davvero catturare l'essenza di questo brioso sport è e resta il mitico Over the Net dei fratelli Dardari.
Codificato dal celebre trio romagnolo con l'ausilio di Lorenzo Ranuzzi e prodotto da Riccardo Arioti nel 1990, questo gioiellino trovava buona parte del suo appeal nei collaudati equilibri alla base del suo gameplay. Abbinando con intelligenza un solido background tattico all' immediatezza propria delle più collaudate produzioni arcade, i suoi artefici erano difatti riusciti a delineare i contorni di un'esperienza poliedrica, che teneva generalmente a bada ogni forma di ripetitività dinamica. Laddove il succitato classico anglo-francese finiva spesso col costringere i propri utenti a riproporre i medesimi movimenti, Over the Net garantiva invece una sostanziale libertà di azione offrendo, parallelamente, agli utenti l'opportunità di testare differenti approcci strategici.
Forte di un comparto grafico magari non spettacolare, ma senz'altro adatto a convertire degnamente su schermo ogni sfumatura concettuale del gioco, Over the Net avrebbe logicamente fatto faville anche in sede multiplayer, dove brillava la possibilità di condividere il proprio team con un amico e affrontare i tornei in tandem.

■ Rollers, Coco, Beach Boys e Geniases: quattro team, differenti sia per abilità che per modulo di gioco adottato, si sarebbero dati battaglia nell'ambito di accese partite sul limite dei 15 punti, con la possibilità di estendere la durata del match da un minimo di 1 set ad un massimo di 5.

■ La versatilità concettuale di Over the Net veniva amplificata dalla possibilità di modificare diversi parametri del gameplay, come ad esempio la velocità dell'azione su schermo o l'opportunità di sfruttare mouse o tastiera come alternative al classico Joystick.

TOYS IN THE ATTIC

SIMON

IL QUICK TIME EVENT DA SALOTTO

Non è un posacenere, né tantomeno un ufo... Questo curioso affare, cui i più giovani faticheranno magari a dare un nome, altro non è che il leggendario Simon: simpatico E-Toy da salotto con cui bimbi di ogni età amavano trastullarsi sul finire dei Seventies. Sviluppato nientemeno che da Ralph "Odyssey" Baer e distribuito World Wide dalla Milton Bradley a partire dal 1978, il gingillo divenne ben presto un oggetto di culto e, con la complicità di una campagna pubblicitaria particolarmente ossessiva, rischiò persino di soffiare ai nostri videogame le luci della ribalta. L'allarme sarebbe comunque rientrato di lì a poco, e cioè quando i più scoprirono che passare il tempo a riprodurre le sequenze musicali generate dalla piccola CPU dell'alambicco non era di certo divertente quanto attaccarsi a un Intellivision!

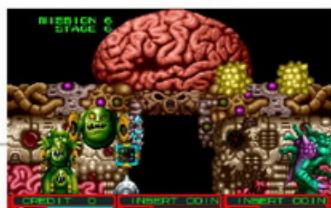
■ L'ipnotica Simon-Experience non differiva poi tanto dal concetto di Quick Time Event proposto tutt'oggi da videogame come Resident Evil 6: dopo aver visionato attentamente la sequenza musicale evidenziata dall'illuminazione dei pulsanti disposti sul quadrante dell'aggeggio, il giocatore avrebbe dovuto replicarla premendo questi ultimi nel minor tempo possibile.

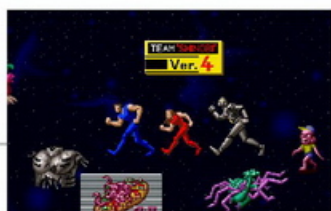
HAPPY ENDINGS

ALIEN STORM

1989 SEGA / TEAM SHINOBI – ARCADE

Definito più volte come una rilettura sci-fi di classici quali Golden Axe e Shinobi, Alien Storm resta senza ombra di dubbio uno degli action-shooter a scorrimento più celebri della 16Bit Era. Dopo aver spopolato in sala, esso venne convertito sulla maggior parte dei formati casalinghi allora esistenti, giungendo persino a solcare i circuiti di macchine ad 8Bit, quali C64, Amstrad CPC, Spectrum ZX e Sega Master System. La trama alla base del gioco non era certo materiale da Oscar per la sceneggiatura, ma la lotta impari tra i componenti del team Alien Busters e i ributtanti alieni colonizzatori vantava un retrogusto comunque epico, che non mancò di appassionare i gamer dell'epoca. Alquanto ostica in Single Player e incredibilmente spassosa se giocata in tre, la versione da Sala di Alien Storm si snodava lungo 6 stage dall' ambientazione prevalentemente metropolitana, poi concludersi in un micidiale faccia a faccia col perfido cervellone extraterrestre responsabile dell'invasione. Come da copione, la sfida non si sarebbe di certo risolta in una passeggiata, ma avrebbe almeno fatto da preambolo ad una divertente sequenza finale...

Dopo aver setacciato ogni angolo della città in subbuglio al fine di stanare i ributtanti alieni e salvare quanti più cittadini possibile, la seducente Karen, il coraggioso Garth e il robot Scooter si apprestano a fare i conti col responsabile dell'invasione: un cervellone proto-umano di oltre una tonnellata determinato a sottomettere la razza umana...

... Analogamente a quanto accadeva nell'ambito delle sequenze shooter abbinate al dipanarsi degli stage, la resa dei conti tra i nostri eroi e l'alieno si sarebbe svolta sulla base di una spettacolosa prospettiva in prima persona, rea di esaltarne l'oscena conformazione...

... Spaziando lungo lo schermo mediante il pratico mirino a video, l'utente avrebbe dovuto cercare di colpire l'ammasso di materia cerebrale centrandone i centri vitali, senza per questo dimenticarsi di abbattere prima i mostriciattoli che questi gli lanciava contro...

... Stroncato il malefico avversario, gli Alien Busters avrebbero quindi partecipato a una colorita parata finale che, protraendosi per tutta la durata dei credits, regalava al suo pubblico svariati siparietti comici aventi protagonisti molti degli alieni affrontati nel corso del gioco...

Prima che calasse il sipario, una bizzarra giuria composta da varie star del catalogo Sega (tra cui il nano di Golden Axe, Gilius Thunderhead) avrebbe infine valutato le prestazioni del giocatore, affibbiandogli un largo voto di media ottenuto per alzata di paletta.

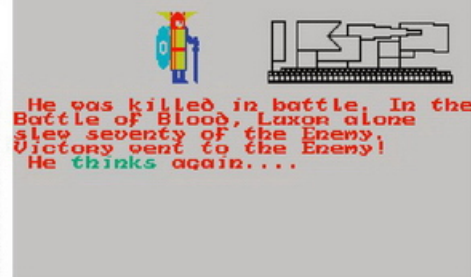
RETRO CULT

THE LORDS OF MIDNIGHT

1984 BEYOND SOFTWARE – SPECTRUM ZX / C64 / AMSTRAD CPC

Quattromila location da esplorare bussola a video, trentaduemila schermate pronte a delinearne gli orizzonti e la coraggiosa visuale in prima persona a esaltare il profilo di un paradiso in pixel, cui il supporto della tecnica "landscaping" conferiva straordinaria tridimensionalità. I numeri di Lords of Midnight, come pure i traguardi tecnici conseguiti da Mike Singleton durante la sua realizzazione, sono pura epica del silicio e basterebbero probabilmente da soli a fare di esso un classico immortale. Non pago di aver già sfiorato l'impossibile compattando tutto quel ben di Dio in una manciata di Kb, il grande coder britannico si concesse tuttavia il supplementare lusso di abbinargli un concept altrettanto rivoluzionario, andando a chiudere il cerchio intorno al primo videogame della storia che abbinasse lo spessore narrativo di un GdR alla complessità strategica di un War-Game.

Per impedire al perfido Doomdark di estendere il suo dominio alle terre di Midnight, il giocatore avrebbe potuto difatti percorrere due vie differenti: la prima costituita dall'eroica impresa di quattro avventurieri e l'altra, di natura ben più tattica, tesa a formare un'alleanza tra feudatari e quindi un esercito da opporre alle sue truppe. Quello che, in altre mani, sarebbe stato soltanto un "semplice" Skyrim ante-litteram si sarebbe così trasformato in un'opera incredibilmente ricca, alla cui complessità strutturale avrebbe fatto peraltro eco una verve narrativa tutt'altro che comune. Ora, non è difficile stabilire quante produzioni odierne siano capaci di proporre qualcosa del genere al proprio pubblico e di certo negli ultimi 20 anni non ce ne sono state molte... Vengono pertanto i brividi a pensare che The Lords of Midnight venne pubblicato nel 1984, dopo una gestazione durata quanto una normale fase di beta testing di un qualsiasi Assassin's Creed.

■ La via dell'avventuriero, avrebbe visto il giocatore guidare un gruppo di quattro eroi – Luxor the Moonprince, Rorthron the Wise, Corleth the Fey e il loro leader Morkin - alla ricerca della famigerata Corona di Ghiaccio, fonte ultima dell'oscuro potere di Doomdark.

■ La via della Guerra, si sarebbe incentrata sul reclutamento di importanti alleati, le cui truppe avrebbero rimpolpato le fila di un ampio esercito da anteporre alle armate di Doomdark.

LA STORIA INFINITA

Inizialmente concepita come trilogia, la saga di The Lords of Midnight venne interrotta dopo il rilascio del suo secondo episodio, Doomdark's Revenge (1985), per motivi mai del tutto chiariti dalla dirigenza di Beyond Software.

Anche se il suo terzo esponente, chiamato provvisoriamente The Eye of the Moon, non venne mai prodotto, Mike Singleton sarebbe in ogni caso tornato a lavorare sul franchise nel 1995, realizzando l'ottimo Lords of Midnight: The Citadel. In questo box, faremo il punto su queste due produzioni, analizzandone trama, struttura e concept.

LORDS OF MIDNIGHT: DOOMDARK'S REVENGE

1985 BEYOND SOFTWARE – SPECTRUM ZX / C64 / AMSTRAD CPC

Doomdark's Revenge spostava l'epico confronto tra bene e male nella gelida regione dell'Icemark, dove Sareth, la figlia del fu Doomdark, aveva imprigionato il prode Morkin. Alla perigliosa missione di salvataggio, avrebbero partecipato Luxor the Moonprince e Rothron the Wise, cui sarebbero andati ad aggiungersi Tarithel the Fey e un numero variabile di altri alleati, tra cui barbari del confine e nani e giganti. Tecnicamente simile al suo predecessore, con tanto di Landscaping-Effect ottimizzato per l'occasione, il gioco prediligeva ora un approccio RPG più uniforme, limitando la verve strategica del suo predecessore entro i confini di una solida struttura a turni.

■ Per sconfiggere Doomdark sarebbe bastato completare una delle due campagne accessibili. Tuttavia, i più coriacei avrebbero potuto anche accettare la madre di tutte le sfide, ovvero quella modalità "Epic" rea di legare la vittoria alla soddisfazione di entrambe le quest.

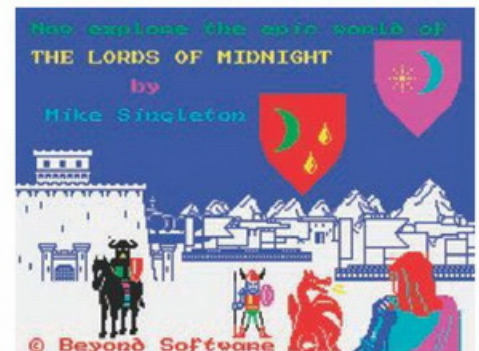
LORDS OF MIDNIGHT III: THE CITADEL

1995 DOMARK / MAELSTROM GAMES – PC

Molti anni sono trascorsi ormai dalla grande scampagnata nell'Icemark, ma le forze di Doomdark e figli continuano a minacciare le terre di Midnight. Impossibilitato a scendere in campo causa superamento dell'età pensionabile, Luxor the Moonprince avrebbe stavolta lasciato al solo Morkin il compito di organizzare la resistenza e scacciare definitivamente il maligno nell'inferno da cui era venuto. Parafrasando il poliedrico gameplay del primo esponente della saga, Mike Singleton concesse nuovamente ai giocatori l'opportunità di affrontare l'impresa seguendo pattern strategici o meno. A supportarne puntuale le decisioni, essi avrebbero tuttavia trovato un motore grafico interamente rinnovato in cui convivevano amabilmente elementari architetture poligonali e colorati sprite bitmap.

L'ARTE DI ARRANGIARSI

Oggi come oggi, Mike Singleton non avrebbe avuto problemi a sviluppare un open-world tridimensionale che offrisse al giocatore la possibilità di spaziare dinamicamente lungo i confini di un qualsiasi paesaggio. Ben altra cosa era tuttavia ottenere qualcosa di simile nel 1984, servendosi peraltro delle sole risorse tecniche a disposizione di un sistema quale lo Spectrum ZX81. Scarata a priori l'ipotesi di affidarsi ad architetture vettoriali che l'avrebbero senz'altro costretto a ridefinire l'intero concept del gioco e impossibilitato a fare uso di tecnologie poligonali degni di questo nome, il nostro si adoperò così nella ricerca di un modulo che potesse aggirare il problema. Da qui, lo sviluppo della tecnica nota come "landscaping", mediante il cui impiego sarebbe stato possibile conferire una certa versatilità prospettica a scenari composti da semplici sprite a scala variabile.
Quando il gioco debuttò, furono molti gli esperti pronti a giurare che il "landscaping" avrebbe rivoluzionato il mondo della grafica computerizzata, ma a conti fatti, l'unico titolo che se ne sia mai servito fu Doomdark's Revenge, sequel diretto di... The Lords of Midnight.

■ Pur offrendo una rivisitazione piuttosto singolare delle reali proporzioni degli elementi in scena, fossero essi montagne, alberi o castelli, il motore grafico di The Lords of Midnight garantiva ai giocatori la possibilità di ammirare il paesaggio da diversi punti prospettici.

EREDITÀ ONLINE E ALTRE STORIE...

Sebbene siano trascorsi circa ventotto anni dalla prima release Spectrum di The Lords of Midnight, l'universo creato da Mike Singleton vanta ancora un ampio bacino di cultori più o meno accaniti. Tra romanzi apocrifi, spin-off amatoriali più o meno riusciti ed altre operazioni commemorative, spicca in tal senso la proposta del coder Christopher Jon Wild, il quale ha ben pensato di convertire tutti i capitoli della serie in formato PC, salvo poi renderli disponibili in rete. Visitando il portale www.icemark.com non avrete comunque il solo privilegio di poter scaricare i suddetti classici sul vostro Personal, ma potrete anche addentrarvi nell'esplorazione della vastissima cosmologia mediatica sviluppatasi intorno al brand: oltre alla completissima Wiki intitolata "The Midnight Chronicles", la home page presenta in tal senso un'interessante sezione di approfondimento sulla storia dello Spectrum ZX e il link d'accesso a "Midnight MU", un gradevole RTS Online sviluppato da Jean-Yves.

VIGAMUS: DAY ONE

DEBUTTO DA RECORD PER IL PRIMO MUSEO DEI VIDEOGAME IN ITALIA

Oltre 1600 presenze registrate, una lista ospiti ricca di illustri personalità, la premiere di World Rally Championship 3 e una nuova edizione dell'IVDC a suggellare il tutto: il battesimo del VIGAMUS, primo museo dei videogiochi italiano ha posto adeguata enfasi sul fervente movimento culturale che circonda il medium videogame nel nostro Paese.

Preceduta dalla conferenza stampa di presentazione, la kermesse ha avuto formalmente inizio nel pomeriggio di venerdì 19 ottobre, quando Luisa Bixio di Milestone ha introdotto la première ufficiale di WRC 3 FIA World Rally Championship. Dal palco situato nell'EPSON Multimedia Conference Center del VIGAMUS, il director Sebastien Pellicano ha svelato alla stampa le caratteristiche fondamentali del terzo esponente della nota serie rallistica, salvo poi invitare tutti gli astanti ad una sessione aperta di testing.

Fissata per le ore 10 del giorno successivo, l'apertura gratuita al pubblico ha fatto subito registrare cifre da record: basti difatti pensare che, nel solo arco della prima

"A fronte del risultato, la sfida tra Dino Dini e Luca Caldiero è stata molto più equilibrata di quanto non si creda."

TUTTI IN CAMPO CON DINO

Il battesimo del VIGAMUS non è stato solo conferenze e dibattiti, ma anche e soprattutto una grande festa piena di sorprese. Tra queste ha senza dubbio brillato la clamorosa Kick Off 2 Challenge che ha visto l'attuale campione italiano Luca Caldiero opposto nientemeno che al mitico Dino Dini in persona! Proiettato sull'ampio maxischermo disposto in sala conferenze, l'epico confronto ha visto il buon Dino emergere vittorioso per 1-0, alla faccia della leggenda metropolitana che vuole gli sviluppatori poco abili nel gioco con le proprie creature.

"Scelsi di abbandonare la Rare quando appresi che l'azienda aveva intenzione di legare il proprio marchio a una multinazionale di ordine corporativo. Non volevo che la mia creatività venisse imbrigliata dalle decisioni adottate da studiosi di marketing che non avevano mai provato un videogame in vita loro". Martin Hollis non ha lesinato giudizi severi sull'operato della dirigenza Rare sul finire degli anni '90.

VIGAMUS COLLECTION

Nell'ambito del suo intervento, Federico Salerno ha ufficializzato la partnership tra Games Colletion e il VIGAMUS: oltre a manifestarsi nella collaborazione tra le due associazioni, questa partnership si tradurrà in molte altre iniziative, tra cui l'organizzazione di particolari eventi a tema, quali "Cambiogioco. Il baratto del videogioco". Ogni domenica, dalle ore 10:00, il VIGAMUS ospita un grande mercato del baratto videoludico, dove gli appassionati, in modo totalmente libero e autogestito, possono ottenere nuovi videogame senza alcun costo scambiandoli con i loro vecchi titoli.

giornata di attività, la reception del museo ha registrato circa 600 presenze. Oltre ad apprezzare dal vivo l'esposizione di oltre 300 pezzi originali riposti nelle teche distribuite lungo la struttura, i presenti hanno avuto anche modo di partecipare alla prima tranche di Key-note organizzate per l'occasione, tra cui l'interessantissimo intervento di Martin Hollis, celeberrimo autore di 007 Goldeneye e Perfect Dark (Cfr. Time Warp, GR 143). Opportunamente doppiato dal nostro inossidabile Mossgarden, il brillante coder britannico ha delineato gli estremi del percorso professionale che lo portò prima ai vertici dell'organico della Rare e quindi alla leadership del team Zoonami, intrattenendo l'affollata platea con stuzzicanti retroscena circa la gestazione dei due classici succitati. Dopo il divertente discorso tenuto dal nostro amico di Games Collection Federico Salerno, i microfoni sono dunque passati all'istrionico Moacyr Alves Junior che, in qualità di direttore del ministero per la cultura e lo sviluppo dei videogame recentemente varato dal governo brasiliano, ha illustrato i numerosi benefici che il nostro Paese potrebbe trarre dalla promozione di un'iniziativa analoga.

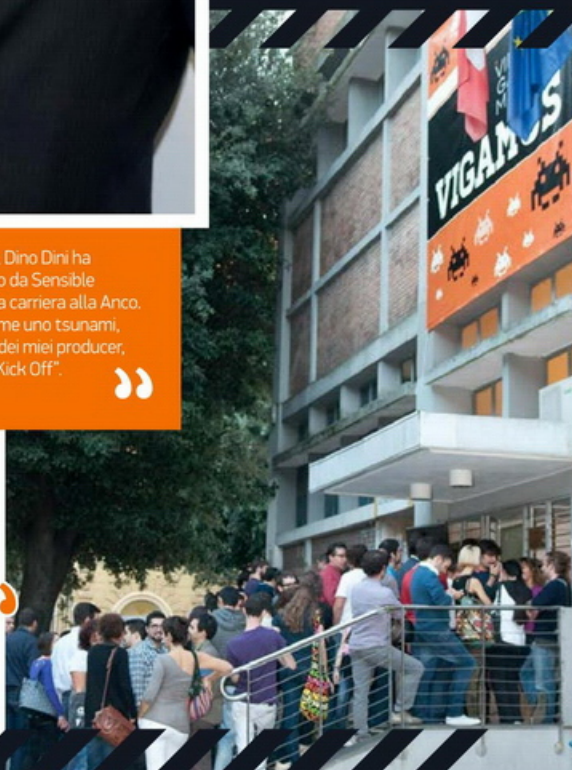
L'evento clou della giornata è stato, in ogni caso, costituito dalla conferenza tenuta da Dino Dini, atteso da una folla di emozionati supporter. Sfoderando una verve umoristica insospettabile e un italiano altrettanto sorprendente, il creatore di Kick Off ha infatti tenuto banco per circa due ore, soffermandosi ora sulle origini della sua carriera di coder, ora sui bei tempi andati alla Anco e soprattutto sul processo creativo che lo portò a sviluppare un classico senza tempo quale Player Manager. Prima di ricevere la standing ovation giustamente tributatagli dal pubblico, il nostro ha persino scherzato sui

CANGINI ON CANGINI

L'intervento effettuato da Riccardo Cangini nel corso della seconda giornata dell'IVDC si è trasformato nell'occasione perfetta per ripercorrere molte delle tappe storiche che hanno caratterizzato l'evoluzione della scena produttiva italiana nel corso degli ultimi 30 anni. Partendo dagli albori della sua carriera, avviata nel lontano 1983, il veterano dell'industria dei pixel nostrana si è soffermato più volte sui gloriosi giorni dell'era Simulmondo, chiudendo il cerchio sul varo di Artematica, la compagnia che dirige dal 1996.

"Programmatore, designer e grafico, Riccardo Cangini è stato direttore di produzione della storica Simulmondo, nonché autore di celebri videogame quali I Play: 3D Soccer (1990, Amiga) e Martin Mystère: Operazione Dorian Gray (2005, PC)."

"Dimostrando una certa genuinità, Dino Dini ha ammesso che il successo riscosso da Sensible Soccer si rivelò rovinoso per la sua carriera alla Anco. "Quel gioco arrivò sul mercato come uno tsunami, spazzando via, almeno agli occhi dei miei producer, quanto avevo fatto di buono con Kick Off"."

"A destra, l'imperdibile incontro tra il nostro Metalmark e il leggendario "BDB" Buonaventura di Bello"

ben noti strafalcioni legati alla localizzazione italiana di Kick Off, congedandosi dal palco con un sonoro "Cartellino Gaillo!".
Se la prima giornata di vita del VIGAMUS ha riservato emozioni vibranti a tutti i presenti, quella successiva non è stata certo da meno. Mentre l'affluenza di appassionati continuava imperterrita, la sala conferenze del museo ha difatti ospitato una nuova, coinvolgente passerella di celebrità. Dalla storica key-note retro-attiva del mai troppo elogiato Bonaventura Di Bello, primo timoniere della leggendaria edizione italiana di Zzapp! e pluridecorata firma del panorama editoriale italiano, si è passati agli interventi di sviluppatori come Daniele Azara, Giovanni Antonioli Fantini (Vae Victis) e Marco Mazzaglia (Milestone); infine, gli apprezzatissimi contribuiti di Peter Warman (CEO di Newzoo) e del noto editore Marzio Zanantoni, cui ha fatto da eco il graditissimo incontro con Riccardo Cangini, ex uomo di punta del team Simulmondo e attuale CEO di Artematica.
La conclusione di quella che molti membri del team di GR hanno definito come una gloriosa maratona di resistenza, non è stata comunque che l'inizio di una serie pressoché inarrestabile di attività. Nell'arco di tempo intercorso dalla fine della kermesse e la stesura dell'articolo che state leggendo, il VIGAMUS è

TENNIS FOR TWO

Realizzato da William Higinbotham servendosi di un display fornito dal Dipartimento Energetico degli Stati Uniti e il supporto delle risorse vettoriali di un oscilloscopio, Tennis for Two venne presentato al pubblico nel 1958 presso il Laboratorio Nazionale di Brookheaven. Ricostruito per l'occasione dagli ingegneri del gruppo Mega, l'ingombrante macchinario adibito al funzionamento del gioco ha fatto bella mostra di sé nel corso dell'inaugurazione del VIGAMUS, stuzzicando la curiosità di chiunque intendesse provarlo. Nel riuscito tentativo di creare un legame di continuità tra passato e presente, il gruppo Mega ha presentato anche un remake giocabile di Tennis for Two incentrato sulle risorse interattive della tecnologia Kinect.

PEZZI DA MUSEO

La collezione di Hardware e Software esposta nel VIGAMUS copre ben 54 anni di storia, segnando le tappe fondamentali del processo evolutivo registrato da questo settore tra l'anno 1958 e il 2012. Tra gli oltre 300 pezzi esposti non figurano soltanto console d'epoca come Magnavox Odyssey, Atari 2600, Virtual Boy Nintendo, Vectrex e Colecovision, ma anche alcuni tra i Personal Computer più amati di sempre, primi fra tutti C64, Amstrad CPC e Spectrum ZX in tutte le loro principali versioni. Allo stesso tempo, la mostra comprende le versioni originali, boxate e funzionanti di molti storici Videogame, tra cui spiccano classici legati al catalogo Master System, NES, Megadrive, Atari e Mattel. Ultimi, ma non certo meno importanti, quelli che potremmo definire come i pezzi da novanta dell'intera collezione, come i Master Disk ufficiali del primo Doom e l'unica ricostruzione funzionante al mondo di Tennis For Two meglio noto come uno dei primi prototipi di videogame mai realizzati.

UNA PACIFICA INVASIONE ALIENA

Subito dopo la celebrazione dello "ZX Spectrum Day", il VIGAMUS ha festeggiato un altro evento davvero speciale: grazie alla partnership con la celeberrima Taito, il Museo ha infatti avuto modo di esporre, in via definitiva, una versione perfettamente funzionante del coin-op originale di Space Invaders! La presenza del leggendario hit firmato da Tomohiro Nishikado nel 1978 ha chiaramente attirato una folta folla di curiosi che non ha esitato a testarlo duramente...

MICROSOFT XBOX DEBUG 2001

stato difatti teatro di molte altre rassegne, che non hanno mancato di attirare un gran numero di visitatori. Oltre alla divertente serata di Halloween, nel corso della quale sono stati proiettati i primi 20 minuti del nuovo film Silent Hill: Revelation 3D, lo scorso 2 novembre è stata invece onorata la memoria della celebre macchina di Sir Clive Sinclair con lo ZX Spectrum Day, due settimane dopo è quindi toccato alla Commodore, la cui gloriosa storia è stata celebrata in compagnia di Michael Tomczyk, progettista capo del mistico Vic-20...
In relazione al riscontro ottenuto sul campo e alla straordinaria partecipazione dimostrata da pubblico e ospiti speciali, il progetto VIGAMUS è partito davvero in grande stile, tanto che risulta quasi difficile pensare che quanto avvenuto in questa tre giorni autunnale non sia altro che l'antipasto. Nel corso dei mesi a venire, molti altri eventi di richiamo internazionale si svolgeranno d'altronde al suo interno. Chiaramente, l'invito non è soltanto aperto a chiunque nutra un sincero interesse per la storia di questo medium, ma anche a tutti coloro che ritengono il videogame un patrimonio integrante della vita culturale del nostro tempo: finalmente i videogiocatori italiani hanno infatti trovato la propria casa. E questa casa si chiama VIGAMUS!

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

■ La forza della passione: pubblicare giochi per console defunte commercialmente da molto tempo... ma sempre divertenti.

■ Questo sì che è ordine!

Chi trova un amico...

Gli amici possono fare gravi danni. Specialmente quando vi fanno giocare per la prima volta ai videogiochi, segnando per sempre il destino vostro… e del vostro portafogli. È un po' quello che è successo a Nicola, il nostro collezionista di questo mese, Cavaliere del Sacro Ordine del Pad fin dall'età di 4/5 anni, quando in realtà il pad non ce l'aveva ancora... ma smanettava sulla tastiera del Commodore 64! Da lì in avanti la sua carriera videoludica lo ha portato a mettere mano su molti altri tasti e tastiere: MSX, Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, 3DO, Virtual Boy, Neo Geo ecc. (che è un po' come dire: il meglio e il peggio di metà anni '90!). Il guaio, inutile dirlo, lo hanno fatto sempre i suoi amici... ma in senso buono, scambiandosi info e pareri su questa o quella console ed ampliandosi vicendevolmente conoscenze e dritte.
Il gioco del cuore è Street Fighter II, incontrato per caso in sala giochi (una rarità al giorno d'oggi, se non proprio un'utopia), luogo mi(s)tico dove conoscere tante altre persone con cui sfidarsi, litigare e/o fare amicizia. E permettetemi di stringergli "virtualmente" la mano per il suo essere agli antipodi dei giochi di calcio...
Per Nicola, collezionare è stata, almeno all'inizio, quasi una necessità più che una scelta: quando hai pochi soldi da spendere e tanta voglia di videogiocare, non c'è niente di meglio che buttarsi sull'usato o sull'invendibile macchina vecchia (a scapito della console appena uscita) e godersi decine di giochi... a prezzo ribassato. Mica male come ragionamento. E tanti auguri per la piccola giocatrice in arrivo!

Alessio De Matteo

Dettagli

NOME: Nicola
COGNOME: Matteuzzi
NICKNAME: sfchampion
ETA': 34 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: Pier Solar Posterity Edition

■ Il nostro eroe.

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

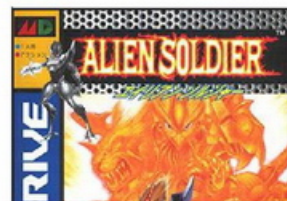
retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Vi ritenete grandi giocatori dagli anni '90 in poi e non conoscete Treasure? Male, molto male... Negli anni il nome di Treasure è diventato caro e ben conosciuto a un ristretto gruppo di appassionati, lieti di trovarsi fra le mani giochi certo non facili, improntati alla sfida contro se stessi e i boss, e dalla qualità invidiabile! Di seguito ve ne proponiamo alcuni da non perdere!

TITOLO: GUNSTAR HEROES
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: MEGA DRIVE
QUOTAZIONE: 70+ EURO

TITOLO: MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE
VERSIONE: NTSC
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: MEGA DRIVE
CONSOLE: 30 EURO

TITOLO: DYNAMITE HEADDY
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: MEGA DRIVE
QUOTAZIONE: 10 EURO

TITOLO: ALIEN SOLDIER
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1995
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: MEGA DRIVE
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: GUARDIAN HEROES
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: SEGA SATURN
QUOTAZIONE: 40+ EURO

TITOLO: MISCHIEF MAKERS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: RADIANT SILVERGUN
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: SEGA SATURN
QUOTAZIONE: 150+ EURO

TITOLO: BANGAI-O
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 90+ EURO

TITOLO: SILPHEED: THE LOST PLANET
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 10 EURO

TITOLO: SIN AND PUNISHMENT
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: IKARUGA
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2002
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: DREAMCAST
QUOTAZIONE: 70+ EURO

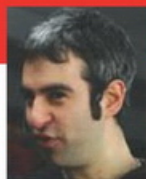
TITOLO: TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S BAD DREAM
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2002
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: GAME BOY ADVANCE
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: WARIOWORLD
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: GAMECUBE
QUOTAZIONE: 30 EURO

TITOLO: ASTRO BOY: OMEGA FACTOR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: GAME BOY ADVANCE
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: GRADIUS V
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 15+ EURO

TITOLO: SIN AND PUNISHMENT: STAR SUCCESSOR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: TREASURE
CONSOLE: WII
QUOTAZIONE: 20 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Un duro lavoro

Il critico di videogiochi e il giornalismo di settore oggi

Il critico di videogiochi è un lavoro bellissimo, anche se molto idealizzato; infatti è reale quanto la celeberrima "manna dal cielo". Siamo in Italia. Se quest'articolo fosse scritto in un altro stato e quindi in un'altra lingua, probabilmente, non sarebbe così negativo, nonostante anche al di là delle Alpi nessuno se la passi poi tanto bene con questo mestiere di questi tempi. Nel nostro paese è davvero pretenzioso impostare un'analisi sul giornalismo di settore: dieci anni or sono le edicole erano piene di riviste e quest'ultime erano piene di redazioni e le redazioni erano piene di lavoratori. Oggi, invece, tutto è online e aspirare ad essere pagati per svolgere il mestiere di critico di videogiochi è davvero una chimera. Questo perché, e lo dico da imprenditore, con la pubblicità online è veramente difficile guadagnare abbastanza soldi per pagare adeguatamente chi scrive. E con "adeguatamente" intendo molto più di 2 euro a post che sarebbe comunque un buon inizio. Ovviamente, senza una corretta gavetta, cioè partendo dal sitarello amatoriale fino ad arrivare al grande network, non cresceranno nuovi giornalisti. Infatti, quelle che al momento sono le penne di maggior calibro dei network più importanti d'Italia sono vecchi nomi del giornalismo videoludico ancora amati e stimati dalla "community", o meglio dire dai lettori delle ex-riviste. C'è qualcosa di profondamente sbagliato in questo sistema e la mia paura è banale: un appiattimento generale della qualità degli scritti. E smettiamola di dare la colpa ai blog! Ovunque si leggono opinioni molto negative sulla libertà di internet nel favorire nuovi scrittori; in molti pensano che dare a tutti un megafono sia controproducente e abbassi la qualità generale. Non sono d'accordo o almeno, da sognatore quale sono, la mia convinzione è che i lettori premiano i siti che ritengono più interessanti o meglio scritti, riconoscendo l'impegno e la dedizione, oltre che la cultura videoludica. Il problema l'ho esposto prima: questi fantomatici network o blog di qualità, di solito appartengono ai soliti noti e la situazione non accenna a migliorare. I nuovi critici di videogiochi vengono adocchiati e cresciuti ma, solitamente, non retribuiti per il proprio lavoro. Quando sono pronti per diventare dei professionisti, realizzano loro malgrado che questa professione non esiste, non essendoci nessuno disposto a corrispondergli un mensile abbastanza cospicuo da permettergli di arrivare a fine mese. Impresa che, a dire la verità, nell'Italia moderna sta diventando più difficile del primo Kid Icarus anche con un lavoro diverso. Ovviamente con gli anni la situazione non può che peggiorare; mentre un tempo esisteva un settore di professionisti abbastanza in fermento, ora la stampa specializzata è ferma al suo passato, e questo significa che ha poco futuro. Oppure, semplicemente, che il lavoro del critico di videogiochi si espanderà in altri lidi come ad esempio la televisione e i video in generale. In fondo sono tanti gli youtuber che parlano di videogame e i migliori di loro, probabilmente, qualche soldino tramite gli ads online lo riescono a vedere anche senza il binocolo di Solid Snake.

> "Da sognatore quale sono, la mia convinzione è che i lettori premiano i siti che ritengono più interessanti o meglio scritti"

MARKETPLACE & DINTORNI

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Una settimana da Dio

→ Ne resterà soltanto uno? Nah, meglio in 3

Ce ne fossero di settimane così. Almeno due o tre all'anno e ci ritroveremmo in pochissimo tempo, tramite una sana e competitiva concorrenza, con aggeggi tecnologici che ora possiamo solo immaginare. D'altronde, la storia ha già dimostrato che in epoca di guerra le tecnologie belliche fanno un balzo in avanti fulmineo in un lasso di tempo brevissimo; e non è un caso che oggi, in tempi di relativa pace in occidente, i militari si ritrovano ad usare armi che portano con se una progettazione fondamentalmente ferma al secondo conflitto mondiale. Ma questo forse è un bene, altrimenti non saremmo nemmeno qui a parlare e filosofeggiare di produttività personalizzata, interfacce olografiche o risoluzione a 8k. Il seme di tutto è stato l'annuncio ad inizio anno del lancio di Windows 8 per il mese di ottobre. Mese che è stato affiancato da una data, il 26 per la precisione, lo scorso mese di luglio.
Potevano rimanere in silenzio i due competitor che hanno guadagnato più quote di mercato negli ultimi dieci anni? No di certo. E non a caso ad aprire le danze, giusto per rompere le uova nel paniere al nuovo sistema operativo di Redmond, è stata Apple lo scorso 23 ottobre, che ha presentato al mondo la sua visione di tablet a 7 pollici e un nuovo step evolutivo per iPad, il quarto per la precisione. Evidentemente dalle parti di Cupertino ben sanno l'importanza che riveste Windows 8 per Microsoft, che, grazie ad una campagna marketing forse senza precedenti per il lancio di un prodotto (si parla di 1,5 miliardi di dollari di investimento) punta a diventare in poco più di un anno il terzo incomodo in ambito mobile (prevedo un affiancamento alle quote di Apple entro due anni) e confermarsi il re dei sistemi operativi desktop per diffusione in ambito consumer. Ma torniamo ad Apple: per la prima volta nella storia della società è stata accantonata la proverbiale (re)inventiva, volta a creare esigenze prima inesistenti con il nuovo iPad Mini. Il nuovo tablet da 7 pollici infatti, è l'evidente parto richiesto a gran voce dall'utenza più che dal marchio californiano (le vendite di Nexus 7 e Kindle Fire parlano fin troppo chiaro), mentre il boost prestazionale dell'iPad classico, avvenuto dopo soli 6 mesi dalla terza versione, è una chiara mossa difensiva ai nuovi apparecchi di Google presentati qualche giorno più avanti, il 29 ottobre. E veniamo appunto agli ultimi in ordine cronologico: l'azienda di Mountain View ha colto tutti di sorpresa con la nuova generazione di Nexus; non solo per il nuovo hardware, ovviamente all'avanguardia in quanto a prestazioni, ma per i prezzi aggressivi che dovrebbero far preoccupare non poco i competitor. 299 euro per un terminale equivalente ad iPhone 5 non passano inosservanti (non comprate il Nexus 4 in Italia, i 549 euro richiesti da LG sono una vera e propria truffa). Stiamo parlando di 400 euro di differenza dal modello base di Apple. E qui viene il bello: come investire tutti quei soldi risparmiati? Con il nuovo tablet Nexus 10 ovviamente, che costa esattamente 399 euro (tutto studiato a tavolino, senza ombra di dubbio), e che si presenta al lancio con uno schermo superiore in termini di risoluzione al rivale di Cupertino (2560x1600 pixel), che tra l'altro costa anche 100 euro in più. Insomma, l'arrivo a spron battuto di Microsoft nel mobile è stato ostacolato (letteralmente) dai competitor, e non mi aspetto di certo un periodo di tregua per i prossimi mesi. A proposito, a parte i contenuti ancora miseri dello store di Windows 8, non vi ho detto ancora cosa penso del nuovo OS, in particolare della versione per tablet e cellulari: in quanto a reattività e ottimizzazione, al momento è il migliore tra i 3. Vi sfido a dimostrarmi il contrario. Ci mancavi zio Bill.

> “In quanto a reattività e ottimizzazione, al momento Windows 8 è il migliore tra gli OS mobile”

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ItaliaTopGames

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

Disney, il lato oscuro dell'industria?

→ Disney - Marvel - Lucasfilm: Il Monopolio dell'immaginario collettivo

Questo mese, su Game Republic, non parlerò di videogiochi in senso stretto ma l'argomento che vado a toccare comunque li tange (Lucasarts) ed in ogni caso stiamo parlando dell'immaginario collettivo del 99,99% dei videogiocatori. Se ancora non lo sapete, Disney, dopo l'acquisizione di Marvel, ha inglobato anche Lucasfilm ovvero l'impero economico e creativo di George Lucas: Star Wars, Indiana Jones ma anche Monkey Island, Sam e Max e così via. Commentando la notizia, qualcuno ha usato i toni complottistici che vedono Disney intricata in chissà quale piano oscuro per la conquista del mondo, altri hanno gioito sia perché Disney ha promesso dal 2015 la prosecuzione dei film di Star Wars (andranno a recuperare i libri che già si sono occupati di quanto avvenuto dopo il Ritorno dello Jedi o agiranno in modo ÐapocrifoÐ?) e sia perché considerano la società di Mickey Mouse forte e potente sul mercato per garantire un importante futuro all'universo immaginifico di Lucas anche quando George non sarà più su questo pianeta.
La mia posizione è distante da entrambe. Analizzando i dati di fatto e non i sospetti e le ipotesi, ci ritroviamo con una società che, con l'acquisizione di Lucasfilm, detiene grossa parte dell'immaginario collettivo maschile dei teenager e post teenager, visto che non rimane molto al di fuori dalla triade "Disney-Marvel-Lucasfilm": da una parte le icone videoludiche (Super Mario, Lara Croft, Master Chief, i Pokemon e tanti altri), Warner Bros (DC Comics e Looney Tunes in particolare) e Dreamworks (Lungometraggi animati, Transformers e GiJoe). Non ci sembra di aver dimenticato nessun altro...
Non so voi ma a me, qualsiasi esso sia, un (quasi) monopolio fa paura, figuriamoci se stiamo parlando degli universi in cui mi sono rifugiato sin dalla tenera età. Che poi a livello pratico, da quando è arrivata Disney, i film Marvel siano anche migliorati sotto il profilo qualitativo (vedi Avengers) è un fatto che non si può far finta di non vedere, ma rimane vero che lo stesso consiglio di amministrazione ha in mano in questo momento le sorti dei Jedi, dei Vendicatori, dei Sith, di Paperopoli, di Naboo, di Topolonia, dello Shield, degli X-Men e di un'altra miriade di personaggi. Un potere infinito come dice Dart Sitius in Star Wars: La Vendetta dei Sith. .. Ora la saggezza può essere un elemento presente in una grande azienda o in una piccola, così come accade per qualsiasi essere umano. Ma la mancanza di saggezza in una piccola azienda potenzialmente fa piccoli danni, in una grande azienda potrebbe provocare disastri. Figuriamoci un monopolio, che sia privato o pubblico! La speranza a questo punto è che nei piani alti della Disney scorra sempre forte la Forza così come accaduto in questi ultimi anni
P.S.: siete già stati al VIGAMUS, il Videogame Museum of Rome? Già ve l'ho scritto lo scorso mese che se ancora non siete andati, dovete stare in punizione! Comunque per rimanere sempre aggiornati sulle iniziative del museo, vi aspetto su Facebook alla pagina: http://www.facebook.com/VIGAMUSROME Potrei parlarvi per ore della bellissima inaugurazione che ha visto partecipare oltre 2.000 persone, delle tante iniziative che il Museo ha fatto in queste prime settimane di vita. Ma per capire veramente la bellezza del VIGAMUS c'è solo un modo: andare in Via Sabotino 4 a Roma ma non il lunedi che si fa turno di chiusura!!!

> "Con l'acquisizione di Lucasfilm dopo Marvel, Disney detiene grossa parte dell'immaginario collettivo maschile dei teenager e post teenager"

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel
Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello RM
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

Check In

→ Come tutti i mesi, arrivo a questa colonna un po' di corsa. O, meglio: in rincorsa di un numero in chiusura! Abbiamo un miliardo di cose da gestire, scrivere e organizzare. Abbiamo finalmente il GR Network (visitatelo ogni giorno, mi raccomando: www.gamerepublic.it), abbiamo la media partnership con il VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma (dove vi aspettiamo e che vi sta preparando una bella sorpresina... seguiteci e presto saprete!) e poi abbiamo una rivista che continua a evolversi per tendere sempre al miglioramento e che, già dal prossimo mese, sarà in grado di esaudire la principale richiesta che ci giunge da voi lettori.
Concentrandoci però per un attimo sul presente, questa edizione di GR Hotel è particolarmente spumeggiante. Mossgarden e io abbiamo infatti selezionato per voi dei contributi davvero speciali che, non ho dubbi, accenderanno il dibattito tra voi e noi. In particolare, la ragazza che Mossgarden ha ribattezzato Elisa di Rivombrosa, ha scritto una missiva che è dinamite pura, sul tema del sessismo all'interno dei videogiochi. Vi invito a farci sapere la vostra opinione, che siate maschietti o femminucce. Il tema è caldo e attuale e vorrei davvero aprire un dibattito su tale questione sulle nostre pagine. E mi raccomando: non siate diplomatici. Neanche un po'. Ci conto, eh? Scrivete. Noi ci vediamo online...

Metalmark

FRIGO BAR

"NFS Most Wanted compatibile col Move... ma chi lo userà?!"
Cominciamo in grande stile, con un nuovo, amletico dilemma tutto made in Don Mazzi.

"Ma posso io, alla fine dell'anno 2012, mettermi a sbavare sulla grafica di Tobal no.1?"
Piero Trabanelli. Certo che puoi. Se proprio non hai di meglio da fare...

"Assassin's Creed III GOTY 2012! Mi ci gioco un testicolo..."
Sempre Don Mazzi. I GR Awards hanno un nuovo premio da consegnare, sembrerebbe...

"L'intenzione di EA era quella di fare una patch per FIFA 13 che peggiorasse il gioco? No, perché se è così, ci è riuscita alla grande!"
Legittimo quesito posto da Davide Pesce circa l'ignominiosa gestione delle patch di FIFA 13.

"Ammazza quant'è difficile Space Invaders!"
Emanuele Ragni scopre (o riscopre) la dura legge del pixel...

"Gioco alla demo di Forza DiRT 4"
Li Lù, che non è cinese e nemmeno donna, individua una certa somiglianza tra Forza Horizon e DiRT di Codemasters.

"Entrato al VIGAMUS mi sono detto contento di vedere molti bambini che avrebbero potuto

Up Non siamo riusciti a provare Need for Speed: Most Wanted troppo a fondo, ma l'idea del Move non ci dispiace troppo!

GREAT EXPECTATIONS: DICKENS EVOLVED

**Cara redazione di Game Republic, sono un giocatore di vecchia data e posso dire di aver assistito a tutte le grandi transizioni da una generazione all'altra. Eppure, questa volta proprio non riesco a immaginare in che direzione si stia andando.
Mi ha colpito molto ultimamente l'annuncio che Watch Dogs sarebbe uscito quest'anno. Ma come? Ero convintissimo che il gioco di Ubisoft sarebbe stato il grande passo verso la prossima generazione e, se devo dirla tutta, il mio entusiasmo è un po' calato. E a questo punto mi chiedo davvero quanto tempo manchi al prossimo balzo evolutivo, ma soprattutto se tutte le software house saranno in grado di cogliere il suo vero potenziale. Vi dirò, ci sono certi giochi che mi fanno**

Up Assassin's Creed III Game of the Year? Aspettate di conoscere i risultati dei nostri GR Awards, prossimamente su queste pagine! Con una sorpresa...

già intravedere degli sprazzi di next-gen. Penso ad Assassin's Creed III, un gioco veramente sorprendente sotto tutti i punti di vista, ma che credo spinga davvero al limite estremo le potenzialità delle nostre macchine. E non mi riferisco tanto alla grafica, ma al gameplay stesso: per quanto meraviglioso, il mondo in cui si muove Connor Kenway comincia a sembrare davvero troppo stretto per le sue storie

conoscere console nate prima di loro. Poi, ritrovandoli seduti dietro di me a parlare durante le conferenze, ho ricominciato a odiarli"

Il prode Betani Mapunzo trae interessanti valutazioni antropologiche dopo la sua prima visita al VIGAMUS...

"Secondo me non esistono giochi "solo" per bambini. Così passo con disinvoltura da Animal Crossing a Gears of War. Quindi: lunga vita a Skylanders!"

... Intanto Vincenzo Cutruneo, ci lascia una preziosa testimonianza Zen.

"Ma sbaglio o somiglia a Peter North?"

Alessandro Socci nota una certa somiglianza tra Cliff Bleszinski e il noto pornodivo hollywoodiano.

"Peccato che questa raccolta passerà un po' in sordina... Perché, vi chiedete? Ovviamente tutti cagheranno solo AC3,MoH e COD!"

Duccio Carnicelli prevede vendite meste per Doom 3: BFG Edition.

"Ma secondo voi utilizzare lo stesso boss dalla prima fase all'ultima di una campagna è: A) intelligenza/arte e concetto B) furbizia C) pigrizia di creatività e design?"

Piero Trabanelli interroga la community circa le curiose soluzioni concettuali adottate da Capcom nella stesura di Resident Evil 6...

"D) Braccino corto... (che può essere sia il nome del mostro che un riferimento alla voglia di spendere)"

...e Daniele Rossi prova a rispondere.

"Chiedo ufficialmente che un mio commento da possibile frigobar venga sostituito con quello del mio amico Giovanni Maniscalco!"

Don Mazzi lancia un appello non trascurabile...

"...poi passo per culattone raccomandato!"

...e GR lo raccoglie. Ecco dunque a voi un commento da parte di quel "culattone raccomandato".

Up Tra i tanti problemi di Medal of Honor c'è il bisogno di scaricare una patch senza la quale è impossibile completare il gioco. Non c'è più rispetto...

e le sue avventure. E che dire di GTA V? Dopo quel trailer straordinario, provo la stessa sensazione che ho provato per Watch Dogs. Insomma, sento che poteva essere la rivoluzione ma, bene che vada, avremo semplicemente il meglio che questa generazione può offrire. Che dite, redazione, riuscite a convincermi del contrario? Un saluto e un grazie in anticipo se mi pubblicherete!

Alastor

MOSSGARDEN: Sono e resto convinto del fatto che l'arrivo di questa tanto attesa "next-gen" non sia legato ai circuiti di chissà quale altro prodigio tecnologico, bensì alla creatività degli sviluppatori e all'eventuale intenzione di sperimentare approcci concettuali davvero innovativi. Mi sembra difatti paradossale che una rivoluzione del gaming debba passare per il lancio dell'ennesimo GTA. In tal senso ho idea che, anche una volta uscite PS4 e Xchissachè, ci ritroveremo ancora confinati nella generazione attuale per un bel po'.

METALMARK: Io all'E3 lo dissi subito. Non è vero che Watch Dogs uscirà per le console next gen. Ero l'unico o quasi a sostenerlo. Al di là di questo, l'errore è avere aspettative spropositate. Cosa che spesso scatta con l'età. Un tempo avremmo semplicemente scoperto un gioco e ci saremmo esaltati: oggi, vittime dei ricordi e talora di un malcelato cinismo, chiediamo l'impossibile pensando, nel momento stesso in cui lo facciamo, che tanto non accadrà, e che quindi saremo delusi. È in un certo senso un meccanismo di autodifesa, ma ci rovina la festa, tutte le volte. GTA V, invece, sarà a mio avviso davvero un'incredibile rivoluzione. Scommettiamo?

MONEY FOR NOTHING (AND CHICKS FOR FREE)

Grandissimi tutti, un abbraccio collettivo e tanti cari saluti dalla freddissima Svizzera. Vi risparmio gli elogi di rito (che magari vi avranno pure stancato dopo tutto questo tempo) e vado diretto al punto. Che c'è da pensare del misterioso free-to-play? Oggi è diventato un termine così in voga che sembra di stare a sentire una subdola propaganda politica. Leggevo per curiosità che Peter Molyneux si dice contrariato da questa nuova, e a suo modo di vedere, perversa forma di monetizzazione. Personalmente non sono d'accordo. Voglio dire, non è vero che il free-to-play costringe con qualche stratagemma psicologico alla spesa compulsiva, trattandosi infatti di una scelta, quindi prettamente opzionale. A mio modo di vedere questa invece è un'intelligente soluzione di mercato, che sta permettendo all'industria di espandersi e arrivare a toccare persone che prima non sapevano neanche cosa fosse un videogioco. Capisco l'imbarazzo degli hardcore gamer, ma vedere mia madre e mio padre scambiarsi frullatori su ChefVille è qualcosa che non mi sarei mai aspettato e che mi riempie il cuore di gioia. A questo punto lascio la parola ai sommi Moss e Metal, per avere un parere critico sul futuro che ci aspetta. Insomma, free-to-play o no? P.S. Continuate così! Prima o poi dovrò riuscire a fare un salto anche al VIGAMUS!!!

Yasunori Kato

MOSSGARDEN: Non esistono iniziative sbagliate a priori, casomai è l'uso che si fa di certe risorse a renderle controproducenti o persino nocive. In relazione a questa considerazione, ritengo che, attualmente, il free-to-play costituisca un'ulteriore opportunità di emancipazione per il business e che come tale non vada osteggiato, bensì accolto con sano (anche se cauto) interesse. Pertanto, la mia risposta è sì...

Right Pochi titoli (per non dire nessuno) sanno generare hype come GTA... avete visto il secondo trailer?

Up Next-gen o non next-gen? Watch Dogs non ha ancora risolto chiaramente la questione. Staremo a vedere...

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Mi hanno chiesto l'autografo. Adesso, posso anche morire!"
Manuele Paoletti

"E allora muori!"
Metalmark

"Che maleeefico! Neanche KAOS di Skylanders è così cattivoooo!"
Francesca "Franny" Noto

"Cortana è tanto 'piccola e maniariella'"
Valerio "Revolver" Pastore

"Mai rubare il rabarbaro in barba a un barbaro. Quando sei in veste di rabarbaro"
Mossgarden

"Qualcuno fermi Call of Duty, o saremo definitivamente sommersi da FPS clonati l'uno con l'altro"
Leon Genisio

"Nell'America della Guerra d'Indipendenza, in un'isola folle, in Cina, lungo le sanguinose strade di Chicago o in una simil Londra dell'"800. Dove passerete il vostro Natale poligonale?"
Michele Giannone

Almeno fino a quando non ci si dovesse accorgere che il potenziale della risorsa venga brutalmente sprecato.
METALMARK: Il free-to-play è importante, un modello di business che ha rivoluzionato il mondo e aperto nuovi mercati, ma sono certo che non sarà un germe che trasformerà il Videogioco nella sua interezza. Sarò sincero: spero ardentemente che ciò non accada. A ChefVille preferisco Master Chief.

LA GRANDE RAPINA AL TRENO... DELL'HYPE

Cari M&M (Mossgarden e Metalmark, vi piace?) [molto! Nota di Metalmark], vorrei fare con voi un discorso sul concetto di hype. La premessa è: a me GTA V già ha rotto le scatole (apprezzate la mia raffinatezza!). Che il gioco fosse in lavorazione l'abbiamo scoperto già da un bel po'. Il primo trailer l'abbiamo visto più di un anno fa, poi, per avere uno straccio di artwork abbiamo dovuto attendere mesi e mesi. Una strategia di marketing per aumentare l'attesa e le aspettative sul gioco, giusto? Giusto. E anche legittimo, per carità. Ma poi siamo arrivati al punto che persino un nuovo trailer viene annunciato con largo anticipo, con il popolo di videogiocatori che si segna il giorno sul calendario manco fosse la data d'uscita. Diventa un evento anche la pubblicazione di Game Informer (non faccio pubblicità a una concorrente, vero?) con in copertina GTA V. Va bene che c'è uno specialone da mille pagine con tutte le informazioni del caso, ma c'è davvero bisogno di

arrivare a tanto? Non discuto la qualità del gioco, nonostante al momento non ne sappia nulla GTA V sarà di sicuro un capolavoro. Ma non tollero più tutta questa attesa, le informazioni fornite col contagocce, il fermento anche per un solo logo pubblicato... Credo che la bolla scoppierà. Rockstar sta tirando troppo la corda col suo pubblico. Il gioco uscirà la primavera prossima, e per allora credo che non sarò l'unico ad averne le tasche piene (apprezzate la mia raffinatezza, again). Certo, venderà i suoi soliti 20 milioni di copie e sbancherà su Metacritic, ma quella carica esplosiva che contraddistingue la saga sarà, a mio avviso, un po' meno dirompente... Che ne pensate?
Jack the Snake

MOSSGARDEN: Ho l'impressione che confrontarsi con un franchise coi numeri di GTA sia un'impresa assai complessa per qualsiasi publisher. Basterebbe difatti che il suo quinto capitolo vendesse "solo" 15 milioni di copie, contro le consuete 20 (numeri puramente esemplificativi) perché il mondo intero gridi al fallimento. Da questo punto di vista, è facile interpretare il significato di questo bombardamento mediatico, come pure individuare il suo scopo. Come giustamente fa notare Jack, l'eccessivo indugiare in questa strategia pubblicitaria rischia tuttavia di risultare controproducente, anche perché oltre a sovraesporre oltremodo l'immagine del titolo in questione, può facilmente generare aspettative molto difficili da soddisfare.
METALMARK: Caro Jack, io ti capisco perfettamente, ma se fossimo in un Assassin's Creed ti direi: "Attento, stai andando fuori sincrono!" Il mondo è cambiato. Siamo già ampiamente cyberpunk, e nel senso peggiore del termine. Noi lavoriamo con i grandi publisher e leggiamo cose inaudite. Lo sapevi che non si può dire che Topolino è un topo? Eppure ti giuro che è così. Ecco perché Rockstar usa questa strategia... ed ecco perché funziona, dannazione. Consoliamoci pensando che almeno GTA V, molto probabilmente, sarà davvero un capolavoro. Un lusso raro, di questi tempi.

I SOLITI BRUTTI MUSI

Il 2012 ha visto il ritorno di tante icone del passato, sia sotto forma di reboot che capitoli conclusivi. Osservando dunque quanto accaduto nei mesi scorsi, e confrontandolo con quanto stiamo vivendo ora e vivremo nei mesi prossimi, non posso fare a meno di chiedermi come mai. Voglio dire: Max Payne... Una trilogia iniziata oramai 10 anni or sono, perché concluderla oggi, che di Max le nuove generazioni non sanno nulla e il ricordo di chi ci aveva giocato all'epoca è quasi scomparso dalla memoria?

Left Qualcuno paragona Forza Horizon a DiRT... e non ha tutti i torti! Ma che importa? Si tratta di un gran bel gioco!

Considerazioni personali a parte, sono contento di rivedere personaggi storici e leggendari come il buon vecchio Max Payne... e devo dire che è stato davvero strano vederlo sotto la luce accecante delle terre brasiliane. A questo punto, sono proprio curioso di vedere cosa Square Enix riuscirà a fare con il brand di Tomb Raider. E voi che ne pensate di questo trend preso recentemente dai colossi dell'industria di riportare in auge vecchie icone del passato? Non credete sia meglio per il bene del medium stesso concentrarsi di più sullo sviluppo di nuove IP?
Zentrar88

MOSSGARDEN: La reiterata carenza di IP inedite, riscontrabile specialmente nel settore tripla A, riflette per molti versi l'immagine di un'industria terrorizzata dai bilanci, il cui unico scopo reale è quello di rientrare coi costi e chiudere ogni progetto con una certa plusvalenza. Finché realizzare un titolo di livello continuerà a costare tanto, sarà pertanto difficile vedere le aziende dedite ad investimenti massicci abbandonare la formula dell'usato sicuro. Per una porta che si chiude, si apre tuttavia un portone: grazie difatti al ben più abbordabile regime economico che ne contraddistingue la sfera produttiva, il settore digital delivery costituisce un terreno piuttosto fertile per qualsiasi sviluppatore intenzionato a proporre qualcosa di nuovo. D'altronde, è ormai da tempo che le novità concettuali più intriganti, come pure i le iniziative più creative provengono proprio da quel settore...
METALMARK: Si fa questo discorso da sempre, ma lascia il tempo che trova. È pura matematica: Microsoft investe 60 milioni di dollari per un gioco. È Halo 4 o un nuovo titolo sconosciuto? Mettiti nei panni del Bill Gates di turno e datti una risposta da solo. Il punto è un altro: dare spazio anche a nuovi marchi. Ubisoft è un esempio virtuoso: prima Assassin's Creed, ora Watch Dogs. E la sua politica paga alla grande. Non siete d'accordo?

ELISA DI RIVOMBROSA

Cari Metalmark e Mossgarden, nonostante abbia il sospetto che scrivervi sia inutile, alla fine ho deciso di provarci. Mi chiamo Elisa, ho 25 anni e sono una videogiocatrice da sempre. Una "fottuta hardcore gamer", come direbbe Marco. Dopo un lungo silenzio e dopo aver ascoltato e letto infinite stronzate sul tema del sesso femminile e dei videogiochi, ho deciso di scrivere la mia opinione. Anzi, rettifico: il dato di fatto della realtà che voi maschi idioti non riuscite a capire. Il mondo è purtroppo vittima da sempre del maschilismo, che ha intriso la nostra società a ogni livello. I videogiochi non vengono considerati dalle donne? Beh, cari miei, non è certo perché noi pensiamo a fare shopping o a fare i lavori di casa, ma perché veniamo trattate come spazzatura. O peggio. I protagonisti dei videogiochi sono tamarri ridicoli creati da quattro idioti di programmatori. Tutti, senza eccezioni. Ditemi un eroe maschile che abbia un vero spessore e una vera serietà: non c'è. O sono pupazzi tipo Mario e Sonic (e vabbè...), o sono pagliacci macho tipo Marcus Fenix, Master Chief o quel cretino di Nathan Drake (che fa pena, semplicemente) o sono ridicoli aborti che sembrano vomitati da anime falliti come Dante, Snake e Raiden. Persino i cosiddetti "artisti" fanno ridere i polli: ma li avete visti i personaggi di Heavy Rain? Mio nonno morto recita meglio.
Poi ci sono le donne. Un ammasso di tette e culi poligonali. Complimenti, cari i miei sviluppatori repressi cresciuti a pane e SEGA (ogni riferimento è totalmente voluto). E voi vorreste che noi donne ci appassionassimo e ci identificassimo con queste oche virtuali? Ma andate al diavolo. Basta vedere la polemica sul tentato stupro a Lara Croft per capire quanto l'industria sia patetica a livello di considerazione del sesso femminile. Chiudo qui, tanto scrivere di più sarebbe

FULL

TUTTO ESAURITO

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI DI GR
VADER PYO 3
COLONNELLO XCOM

Certo che dev'essere dura diventare un eroe con quel nome lì...
"Eh. Chiedete lumi a Mossgarden, che mi ha battezzato così. Immaginate l'allegria quando fanno l'appello in camerata... Comunque, c'è di peggio...".

Tipo?
"Garcia Hotspur?"

Tornando a XCOM... Il gioco è grandioso, ma vende come un paio di spandex usati da Giuliano Ferrara. Secondo lei come mai?
"Preferirei chiedermi come mai FIFA, PES, Call of Duty e quasi ogni altro FPS che abbia un numero sequenziale appiccicato vicino continuano a fare il botto"

Ma se dovesse parlare solo per XCOM... Che difetto gli imputerebbe?
"Mmm... Ha presente la frase di quel tipo con cui si apre il gioco?"

Si riferisce alla citazione di Arthur C. Clarke secondo cui essere soli nell'universo o non esserlo affatto sono entrambe ipotesi terrificanti?
"Esatto. Quella l'avrei cannata"

Perché?
"Perché dopo quello che ci hanno fatto passare quei così orrendi, continuo a credere che essere soli nell'universo non sia poi così male..."

ripetermi. Non fate battute sul fatto che io sia lesbica perché, a parte che non è affatto vero (sono pure una bella ragazza, a detta dei miei non pochi pretendenti) e non ci sarebbe comunque niente di male, è troppo comodo eludere le risposte scomode. Ciao.
Elisa

MOSSGARDEN: Sarebbe molto facile rispondere alla cara Elisa dandole semplicemente ragione, come pure stucchevole pretendere di contraddirla facendo appello ai pochi casi in cui le sue parole non trovano conferma. In tal senso, trovo molto più interessante analizzare un aspetto diverso della questione, è cioè che stereotipi maschilisti e atteggiamenti sessisti hanno cominciato a proliferare senza controllo non appena le logiche di marketing industriale sono diventate una parte fondamentale del processo di gestazione dei videogame. In passato, e sarà stata pure colpa dei pixel, era difatti più facile imbattersi in eroine intellettuali quali Laura Bow o magari icone femministe quale il Governatore Marley, come pure ritrovarsi a interpretare personaggi maschili tutt'altro che stereotipati tipo Guybrush Threepwood, Rick Dangerous e Zak McKracken. Credo pertanto che il nocciolo del problema risieda nella distorta idea che, per attrarre le masse, il videogame debba proporre i medesimi contenuti che facciano vendere blockbuster cinematografici, bieca letteratura di massa, profumi e band musicali basate sull'immagine.
METALMARK: Non commento. Sono solo molto molto curioso di leggere le risposte dei nostri lettori, il prossimo mese. Ma davvero molto...

UN PINO TRA LE NUVOLE

Carissima redazione di Game Republic, mi chiamo Pino e sono un bozzettista di fumetti. Vi leggo da un annetto circa e penso che rappresentiate oramai l'unica rivista seria e di cultura per il videogioco edita in Italia. A me piace disegnare e vi confesso che scrivere mi mette a disagio... Però per voi farò uno strappo alla regola. A spingermi nella stesura di questa missiva è la confusione che si sta creando nell'industria del videogioco. Un tempo tutto era più semplice: c'erano le cartucce (prima ancora le nostalgiche "cassette"), i floppy dei PC e i cabinati della sala giochi (quanto mi mancano... e mi fermo qui se no mi scende una lacrima!). Oggi, con il digital delivery e il mobile gaming il videogioco sembra sospeso a metà, cristallizzato in una "evoluzione" che non riesce a sfociare da nessuna parte. Sono anni (e tanti!) che profetizzano la morte del supporto ottico (bestemmia) o una presunta supremazia futura dei dispositivi portatili su quelli da casa. Eppure, quando una console come la PS Vita tenta di riportare le stesse identiche esperienze dei suoi fratelloni maggiori sul piccolo schermo, viene bocciata dalla comunità videogiocatrice. Al contrario, DS e 3DS conquistano il cuore di tutti con titoli alternativi e soprattutto adatti al dispositivi per il quale vengono creati. Ora si parla di cloud gaming con macchine predisposte allo streaming: qualcosa di ancora più estremo del digital delivery, dato che non ci sarà concesso di "possedere" neanche una manciata di giga sul nostro hard disk. Ma quanto incide nell'esperienza del giocatore scegliere un titolo per le sue qualità, per poterlo stringere tra le sue mani? Pensate la stessa cosa nel campo dei vestiti: non potete mettere nulla nel vostro armadio, semplicemente affittate quel cappotto per quanto tempo volete e poi lo riportate al negozio. E quanto sarebbe triste avere un armadio perennemente vuoto? E perché poi dovrei giocare soltanto sull'autobus o la metro, invece che seduto sul divano di casa davanti ala TV? Insomma, miei cari, io vedo tanto confusione e la mia paura è che l'industria da noi tanto amata possa prendere decisioni azzardate e poco condivisibili. Un abbraccio dal vostro...
Pino

MOSSGARDEN: Condivido molti dei timori e delle perplessità espresse da Pino. Tutti ci attendevamo un periodo di transizione, ma credo che nessuno si aspettasse uno scenario del genere, dove il provvisorio diventa definitivo. Allo stato attuale delle cose, non è ancora facile stabilire quando la tanto temuta rivoluzione avrà luogo: sappiamo solo che succederà e che, con ogni probabilità, i supporti continueranno in ogni caso ad esistere, come accade d'altronde già da tempo in ambito musicale.

Up Come ricorda Emanuele, Space Invaders era bello tosto... Al VIGAMUS di Roma c'è il coin-op originale, semmai vi venisse voglia di sfidare gli alieni invasori.

Check Out

→ Darksiders II e il bug che ti impedisce di completarlo, il nuovo Medal of Honor che ha bisogno di una patch scaccia-problemi al day one, FIFA 13 che si freeza appena può, senza che EA riesca a risolvere un beneamato in oltre due mesi. Per definire l'atteggiamento dei publisher riguardo la qualità del software che intendono venderci, potrei magari affidarmi a grottesche iperboli, ipotizzando un mondo in cui sarebbe accettabile proporre al pubblico sedie a tre gambe, auricolari senza jack o televisori che non si accendano, con la promessa di fornirgli il maltolto non appena possibile. Ma perdermi in siffatte allegorie non renderebbe l'allarme più grave di quanto non sia già. Meglio dunque riporre l'ironia in soffitta e mettersi a protestare a gran voce, invocando i sacri diritti del consumatore. Perché è proprio di questo che stiamo parlando: quel concetto elementare secondo cui il cliente paghi il dovuto per ottenere in cambio un prodotto completo e funzionante. Ci battiamo ogni giorno per far capire ai media che i videogiochi sono roba seria: parliamo di arte e facciamo riferimento a un mercato florido e competitivo, ma come possiamo continuare a farlo se, nel frattempo, i clienti di quest'industria sono costretti ad accettare una situazione del genere?
Mossgarden

Il futuro è crossmediale?

Negli ultimi tempi mi sono fatto decisamente trascinare dal videogioco a episodi "The Walking Dead", probabilmente uno dei titoli più riusciti di Telltale Games. Ammetto che lo studio californiano finora non era riuscito a convincermi, eppure stavolta mi sono dovuto ricredere: fin dai primi capitoli il gioco riesce a innescare una meccanica narrativa molto interessante che avrebbe qualcosina da insegnare anche a un "colosso" come Heavy Rain. Inoltre, pur giocandosela su una vicenda autonoma e originale, "The Walking Dead" riesce a restituire alla perfezione l'atmosfera del fumetto di Kirkman e relativa serie tv. Insomma, tra una cosa e l'altra questo titolo mi ha fatto riflettere su quanto sia cambiata la scena dei tie-in nel corso degli ultimi anni, soprattutto grazie alla robusta affermazione della crossmedialità. Parliamoci chiaro, una volta i videogame tratti da film o fumetti difficilmente brillavano per qualità; il motivo? Facile: i publisher investivano il grosso del budget per accaparrarsi licenze stellari, risparmiando all'osso sullo sviluppo. Inoltre, sul piano narrativo questi giochi si appoggiavano completamente all'opera di riferimento senza concedersi grosse digressioni; oggi invece le cose sono cambiate, e i game designer più in gamba hanno imparato a interpretare senza soggezione le licenze a loro disposizione, rielaborandole serenamente attraverso la grammatica videoludica e costruendo storie originali capaci di gravitare come satelliti attorno alle opere di riferimento, arricchendole senza parassitarle. Espandendole. A pensarci bene uno dei primi agenti di questa piccola rivoluzione è stato "Enter the Matrix", di David Perry; ok, non storcete il naso, lo so pure io che come gioco non era nulla di eccezionale, tuttavia offriva un coraggioso punto di vista parallelo (e complementare) alla trama di Matrix Reloaded. Oggi che queste operazioni sono più o meno all'ordine del giorno, il tie-in non è più il fratellino scemo del film o del fumetto da cui nasce: semmai è un tassello indispensabile per comprendere appieno opere/mosaico che nascono già in una culla crossmediale. La cultura popolare sta diventando sempre più complessa e proteiforme, e i videogiochi rielaborano leggende e miti creandone di nuovi; console e PC si trasformano così in luoghi magici dove i game designer ci raccontano le loro storie, come se fossimo tutti seduti attorno a un falò molto antico. Un falò digitale, ok, ma non per questo meno caldo e accogliente.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
IN EDICOLA DAL 7 GENNAIO

→ L'ANNO CHE VERRÀ

Non ci siamo riusciti in questo numero. Ma questo significa solo che il prossimo mese saprete tutto, ma proprio tutto, sulla nuova console di casa Nintendo: il nostro giudizio sulla line-up di lancio di Wii U e sugli ultimi titoli dell'infornata natalizia appena trascorsa, per un inizio anno che si preannuncia col botto! Sempre che siate sopravvissuti alla fine del mondo...

Game Republic N. 145
Mensile - Dicembre 2012
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Giulia Adonopoulos, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Massimiliano Di Marco, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Francesco Riccobono, Davide Alexandro Fiandra, Marco Tassani, Alessandro Oteri, Veronica La Peccerella, Marco Paretti, Giulio Pratola, Sonia Sufflico.

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Milano: Tel. 02/45472867 – Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
Parrini Spa – 00060 Formello RM – Via di Santa Cornelia, 9
Centr. Tel. 06/90778.1; Milano – Viale Forlanini, 23 – Centr. Tel. 06/90778.1

Concessionaria esclusiva pubblicità:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agenzia generale

Emotional Advertising Srl
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. +39 02/76318838 - Fax +39 02/33601695
info@emotionaladv.it - www.emotionaladv.it
Segreteria di direzione: Emanuela Bottanelli
Gestione materiali: Selene Merati selenemerati@emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Giada Strabello
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

SANTA MONICA studio

SuperBot ENTERTAINMENT

Bluepoint games

PlayStation Network

SONY

12

www.pegi.info

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

LA SFIDA HA INIZIO.

CHI SARÀ IL MIGLIORE?

cosplaystation

ALLSTARS BATTLEROYALE

Partecipa anche tu al concorso "cosplaystation" e diventa il volto dello spot web ufficiale di All Star Battle Royale.
Scopri come su blog.it.playstation.com

CROSS-BUY

Compra il gioco per PS3 e scarica gratuitamente la versione per PS VITA*

PS VITA

PS3

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

SONY

make.believe